9/97
INDEKS Nr 320358 ISSN 1230-8773 CENA 3,90zł

WIELKI KONKURS GAMES WORKSHOP

Świat Gier Komputerowych



LBA2: TWINSEN'S ODYSSEY

PACIFIC GENERAL
OUTLAWS

w przygotowaniu:
WING COMMANDER PROPHECY
POPULOUS 3TH COMING
INCUBATION
THE REAP

rozwiązania:
THEME HOSPITAL
WAR WIND
KK'N'D

X-COM: APOCALYPSE

ISSN 1230-8773 INDEX 320358

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

ROK 5 NR 9/97 (57)

REDAKTOR NACZELNY
Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZ.
(DZIAŁ POLSKI)
Wojciech Stawski

Z-CA RED. NACZ.
(DZIAŁ ZAGRANICZNY)
Piotr Orcholski

SEKRETARZ REDAKCJI
Michał J. Adamczak

REDAKTOR GRAFICZNY
Krzysztof Wirszyłło

DZIAŁ PRENUMERATY
Agnieszka Jasiulewicz

SKŁAD KOMPUTEROWY
Małgorzata Zalska
Piotr Rogalski

WSPÓŁPRACA
Sebastian Babczyński
Piotr Bilski
Rafał Bumażnik
Adam Gregrowicz
Sebastian Kłomski
Dariusz Lewkowski
Izabela Makowska
Arkadiusz Matczyński
Michał Nowakowski
Kamil Szafara
Michał Śledziński
Robert Wiśniewski

KOREKTA
Kamila Tkaczyk

ADRES REDAKCJI
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. (0-52) 455-440,
tel./fax (0-52) 455-433

ADRES KORESPONDENCYJNY
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA
IMAGO sp z o.o.

PREZES WYDAWNICTWA
Andrzej Kentzer

KONTO
BS Bydgoszcz
81420007-320645-27001-1

DRUK
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1, Bydgoszcz

e-mail:sgk@sgk.com.pl

WWW:http://www.sgk.com.pl





Cześć!

Kolejne wakacje mamy za sobą i kolejny wysyp gier przed sobą, nie ma więc tego złego, co by na dobre nie wyszło. Do Wigilii powinno pojawić się na rynku tyle doskonałych przebojów, w dodatku sporo z nich będzie w polskojęzycznej wersji, że starczy nam grania na kolejny cały rok albo i dłużej. Tak przynajmniej zapowiadają producenci. Tymczasem już teraz na rynku dostępnych jest kilka super nowości, które zwracają na siebie uwagę. Naszym zdaniem, najciekawszą z nich jest „LBA2: Twinsens's Odyssey", druga część doskonałej, nieco surrealistycznej przygodówki, a także - zaraz na drugim miejscu - „Pacific General", piąta już z kolei gra z udanego cyklu Generałów. Zaraz za nimi znajdują się „X-COM: Apocalypse" (nareszcie na rynku!), „Outlaws" (doomowiec umieszczający akcję na Dzikim Zachodzie - mnie ten pomysł przypadł do gustu, ale zostałem przegłosowany) oraz dodatkowe scenariusze do HoM&M2 pod tytułem „The Price of Loyalty". Tak przy okazji, „Apocalypse" nie dostaje u nas znaczka „ŚGK POLECA", gdyż po prostu nam się na tyle nie spodobała. Szczerze mówiąc, spodziewaliśmy się znacznie więcej po tej grze. Oczywiście, cały czas odbywa się redakcyjne testowanie gry i jeśli tylko okaże się, że jednak jest to rewelacja, z pewnością o tym napiszemy. A na razie dajemy ocenę dość wysokie, ale bez nadmiernego entuzjazmu.

W części pozagiercowej polecam tym razem... swój własny tekst (ludzie, do czego to doszło!), a dotyczący pierwszego autoryzowanego przez ID Soft. edytora poziomów do „Quake'a". Powiem krótko, REWELACJA! Notabene, ciekaw jestem, czy taka forma artykułu Was satysfakcjonuje - koniecznie napiszcie, co o tym sądzicie.

Innym wielkim hitem numeru jest WIELKI KONKURS GAMES WORKSHOP. Wierzcie mi lub nie, ale czegoś takiego w Polsce jeszcze nie było. Jest to zresztą największy konkurs, jaki zorganizowała w Polsce tak znakomita firma. Koniecznie weźcie udział w zabawie - NAPRAWDĘ WARTO!!!

Miesiąc temu zapowiadałem uruchomienie naszej strony WWW. Tak się stało, choć nastąpiło to dopiero 14 sierpnia, za co wszystkich przepraszamy. Do ostatniej chwili poprawialiśmy, dodawaliśmy i uzupełnialiśmy, aby w końcu osiągnąć stan, o który nam chodziło. Teraz wszystko wygląda... zresztą zobaczcie sami, zajawkę WWW znajdziecie na str. 5. Jeśli macie dostęp do internetu, koniecznie nas odwiedźcie w cyberprzestrzeni. Czeka na Was wiele ciekawych konkursów, no i to najciekawsze - możliwość sieciowej rozgrywki w XvT (złośliwi mogą nareszcie wyżyć się na redaktorach ŚGK, ze mną włącznie).

To wszystko w tym numerze. Za miesiąc obszerna relacja z III Mistrzostw Polski w Grach Komputerowych CHEŁMNO '97, które właśnie się zakończyły. Oj, było giercowanie, że strach powiedzieć. Kto nie był, niech żałuje. A mówiłem, żeby nie przegapić okazji...

SPIS TREŚCI



LBA2: Twinsen's Odyssey

Główne danie tego numeru. Bezkonkurencyjna przygodówka z grafiką, jakiej próżno szukać w wielu innych tego rodzaju produktach. Polecamy!



Outlaws

Fabuły doomowców toczyły się już w wielu miejscach, ale nigdy jeszcze nie sięgnięto w nich po temat... Dzikiego Zachodu. W Outlaws colt u pasa jest najlepszym przyjacielem.



Pacyfic General

Najwyraźniej Panzer General zapoczątkował całkiem przyzwoitą serię gier. Pacific General to już piąta pozycja z kolei - i to jedna z najlepszych.



X-COM: Apocalipse

Na trzecią część przygód dzielnych obrońców Ziemi walczących z przebrzydłymi ufokami od dawna czekali wszyscy miłośnicy serii. Czy gra ta także będzie przebojem?

Retro

Tym razem temat przewodni „Retro" to historyczne strzelanki. Trudno w to uwierzyć, ale te gry wielu maniakom śniły się kiedyś po nocach. Rewelacja!

ZAPOWIEDZI

W PRZYGOTOWANIU

OPISY

TRYBUNA

SPRZĘT I MULTIMEDIA

ŚGK W CYBERPRZESTRZENI

http://www.sgk.com.pl



Witajcie!

Z małym opóźnieniem, ale w końcu jesteśmy obecni w internecie z naszą stroną WWW. Jej oficjalne otwarcie nastąpiło 14 sierpnia o godzinie 22.00 i od tego czasu mieliśmy już ponad 1000 gości, którzy zarzucili nas listami gratulacyjnymi. Zwiedzających przyciągały tak konkursy i propozycja sieciowej rozgrywki w „X-Wing vs. TIE Fighter" (z nagrodami, oczywiście), jak i bogata zawartość, którą w pocie czoła przygotował zespól redakcyjnych internautów. Na tym, oczywiście, nie koniec. W ciągu najbliższych tygodni szykujemy kilka super-niespodzianek, o których wkrótce poinformujemy szerzej na stronie WWW. Nie przegapcie okazji, bo będzie można wygrać mnóstwo nagród - prenumerat ŚGK, gier komputerowych i gadżetów.

ZAPRASZAMY!

Rozwiązania konkursów

KONKURSY FILMOWE

ANAKONDA

Nagrody ufundowane przez dystrybutora filmu, firmę Syren Entertainment Group, otrzymują:

GADOMSKI ARTUR (ŁÓDŹ)
STANISZEWSKI PIOTR (WROCIAW)
STERPEJKOWICZ RAFAI (WARSZAWA)
WAWRZYSZCZUK ŁUKASZ (ŁOSICE)
WESOIOWSKI MARCIN (KIELCE)

Wszystkie nagrody zostaną przesłane pocztą.





Główne nagrody w postaci talii i sześciu boosterów do gry „Kult" otrzymują:

KAMIL WDOWIAK (BYSTRZYCA KŁODZKA)
za najciekawsze odpowiedzi
PIOTR KMITA (NOWA RUDA)
za „Kultową" kartkę pocztową

Pozostałe nagrody (talia plus trzy boostery) wędrują do:

KRZYSZTOF WYSOCZANSKI (BIELSKO-BIAŁA)
PIOTR TRUSEWICZ (OLSZTYN)
KRZYSZTOF WATRAS (GDANSK)
SEBASTIAN PODGÓRSKI (BYDGOSZCZ)

Nagrody pocieszenia (jedna talia) otrzymują:

PIOTR GRAFON (INOWROCŁAW)
PAWEŁ KLAWENDER (GLIWICE)
za najzabawniejszą frustrację konkursową



Niestety, wielu z Was, nie wiedzieć czemu, omyłkowo wysłało swoje odpowiedzi na adres wydawnictwa MAG. W ramach wyjątku pracownicy tejże firmy naprędce zorganizowali niezależne losowanie, w którym wybrano:

ADAMA WIECZORKA ZE ŚWIĘTOCHŁOWIC

Otrzyma on nagrodę-niespodziankę.

Gratulujemy zwycięzcom konkursu. Nagrody ufundowane przez wydawnictwo MAG, oficjalnego wydawcę polskiej wersji gry karcianej „Kult, prześlemy pocztą.

Listy

Dzisiejsze LISTY zawierają nieco inne proporcie, niż dotychczas i mają charakter eksperymentalny. Całość tej rubryki wypełni nasza odpowiedź na pewną niegroźną (mam nadzieję) prowokację oraz cały zestaw „skróciaków", których nazbierało się w czasie wakacji naprawdę sporo. Te ostatnie zamieszczam w takiej ilości, dlatego, że najprawdopodobniej jest to ostatni czas dla tych listów (później uległyby po prostu przedawnieniu i powędrowały do kosza, a tego chciałem uniknąć). No nic, nie obrazicie się chyba za taki układ, w końcu raz chyba można, ale cel jest w tym przypadku szlachetny. Oczywiście, za miesiąc wracamy do starej formuły. I to tyle tytułem wstępu; zapraszam do lektury.



Jaką grę Wasza redakcja uważa za lepszą: Quake czy Duke Nukem 3D?
Michał Zieliński Pelplin

Pytanie jest prowokacyjne i moja szczera odpowiedź może spowodować spory zamęt, ale co tam, niech ludziska wiedzą. Wypowiem się oczywiście w imieniu większości redakcji, a nie całego składu (jakaś 1/4 jest przeciwna tym poglądom lub wstrzymała się od głosu). Powiem tak, najpierw uważaliśmy, że DN3D jest doskonały w grze sieciowej ze względu na dużą rozpiętość możliwości (zapalanie i gaszenie światła, przysiad, czołganie się, latanie, świetny wybór broni, zbieranie tej ostatnie po zabitym przeciwniku), natomiast Quake wydawał nam się idealny do grania solo (klimat, rodzaj zagadek). Co ciekawe, dzisiaj nasza opinia jest nieco inna, ale wcale nie taka, jak się spodziewasz. Nadal cenimy sobie DN3D w sieci (baaardzo wysoko), ale jednocześnie sprawdziliśmy, że gra świetnie nadaje się także do zabawy solo. Zaś Quake, no cóż... Ostatnie poziomy przechodziliśmy na kodach, bo szkoda nam było czasu. Okazało się to to bure, powierzchowne i nudne. Trójwymiarowe postacie to po prostu tylko bajer. Liczy się fabuła, a ta jest cienka. Praktycznie wszystkie stwory pojawiają się na przestrzeni kilku początkowych poziomów (i potem nie ma już żadnej niespodzianki), bronie to jakaś parodia (gwoździowiec? a może od razu proca?!), nie wspominając o tendecjach do reewolucji czy degradacji, jak kto woli (drzwi otwierają się same, świateł nie można wyłączać, przysiady to marzenie ściętej głowy, podskok to nie podskok tylko potknięcie emeryta). W sieci też żadna to rewelacja (właśnie przez wspomniane wcześniej mankamenty), a już do DN3D to się po prostu nie umywa. Jednocześnie trzeba przyznać, że Quake ma rzeczy, których nasz faworyt nie posiada. Na przykład możliwość grania nie tylko w sieci lokalnej, ale także przez internet (powoli robi się to standard). Poza tym ilość nowych poziomów dostępnych w Inecie, świetne booty (bardzo przydatna sprawa), patche ulepszające praktycznie wszystko (grafikę, bronie itp.), w ogóle całe zamieszanie, które wokół tej gry się zrobiło - wszystko to sprawa, że Quake po prostu wygrywa konkurencję z DN3D i jest na ustach graczy całego bożego świata. Mimo tego my i tak uparcie wolimy Duke'a i jego pochodne (Blood oraz zapowiadany Redneck Rampage), ceniąc sobie możliwości tej gry. No cóż, takie zboczenie. Poza tym możliwe, że po wydaniu Quake'a 2 zmienimy nasze zdanie i przejdziemy na stronę „kwaczących". 200 osób w grze, co ponoć obiecują twórcy, to już nie sesja, ale prawdziwa wojna z regularnym frontem i generałami. Ciekawe tylko, jak to będzie wyglądało w praktyce, bo chaos to pierwsze słowo, jakie mi się nasuwa na myśl.

PS. Jeśli ktoś pamięta list z zeszłego miesiąca o XvT ocenianym na tle Wing Commanderów, to teraz ma okazje zaobserwować kolejną antagonistyczną parę. Jest nią właśnie DN3D i Quake. Ich zwolennicy oczywiście trzymają za pazuchą miażdżące argumenty i dowody, że ich ulubieniec jest „naj", ale ostatecznie i tak decydującą rolę odgrywają emocje i to one decydują o wszystkim.

A teraz kilka krótkich rozmów w cztery oczy, że tak powiem.

Radosław „Radzio" Sierant z Zabrza: „Burntime" nie pojawił się w wersji na CD32. Opis tej gry znajdziesz w ŚGK 2/95 oraz w 3/95. A jeśli chodzi o pseudonimy, to proszę bardzo, można używać do woli - my nie mamy nic przeciwko temu.

Krzysztof Krzywonos ze Świdnicy: Niestety, nie mogę Ci pomóc, a to z tej przyczyny, że nie znam oferty wszystkich sklepów w Polsce, te natomiast, które znam, nie mają tej gry na stanie. W tej sytuacji pozostaje Ci tylko zgłoszenie się do dystrybutorów zachodnich, poszukiwania w internecie lub ogłoszenie złożone u nas.

Łukasz Węgrzynek z Lublina: Mylisz się, „Transarctica" była opisywana w ŚGK i to całkiem wyczerpująco. Spójrz do numeru 7-8/93. Niewykluczone też, że za jakiś czas wróci na nasze łamy jako gra retro.

Adam Dziendziel z Żorów: Wpisz jako nazwę swojej firmy hasła: ROB A BANK - kupa forsy; MIKES TEAM - broń; MARKS TEAM ALL - ożywienie agenta; OWN THEM ALL - powiększenie terenu; WATCH THE CLOCK - szybszy upływ czasu; NUK TEAM - zmartwychwsanie wszystkich zabitych; COPPER TEAM - ciekawe dodatki.

Erwin Śledziewski, Płoty: Do „Skauta Kwatermastera" kodów nie znam i podejrzewam, że takie w ogóle nie istnieją. Natomiast „Doom" na PC, proszę bardzo, oto kilka z nich. Wpisz w dowolnym momencie: IDBEHOLD - menu z literami; IDCHOPPERS - piła łańcuchowa; IDCLEV - poziom 20; IDDQD - nieśmiertelność i full amunicji; IDKFA - broń i amunicja.

Mariusz Kozakiewicz z Piły: W przypadku „Digi Boostera" możesz tylko udać się do osoby lub instytucji, od której go kupiłeś. Jeśli to z różnych przyczyn niemożliwe, to wpadłeś. My w każdym razie nie jesteśmy w stanie Ci pomóc. Natomiast gry „Greens", z tego co wiem, nigdy nie opisywaliśmy.

Grzegorz Kożuchowski, Czarne: Gra istnieje także w wersji polskojęzycznej. Obszerną recenzję tego tytułu zamieściliśmy w ŚGK 3/95, ale nie sądzę, aby pomogła Ci ona w Twoim problemie - to jednak recenzja, a nie suplement. To naprawdę fajna gra, ale jakoś nikt się nią nie zajął „na poważnie" (nie tylko u nas), a szkoda.

UWAGA! REBUS!







ŚLEDZIU 97

ODPOWIEDŹ BRZMI:

COMANCHE 3

Kamil Piórkowski z Woli Prażmowskiej: Prawdopodobnie wspomniana przez Ciebie gra nie chce działać ze względu na kości AGA, które trzeba po prostu wyłączyć (wadę tę posiadają niektóre starsze tytuły). Odpalając komputer (dyskietkę z grą włóż wcześniej do napędu), przytrzymaj obydwa przyciski myszy, a kiedy pojawi się menu, wejdź do „boot options" i kliknij na „disable CPU caches" oraz „use", potem wejdź do „display options" i kliknij na „original" lub „enhanced" (musisz spróbować raz tak, a raz tak) i „use", a na końcu na „boot". Jeśli nadal gra się nie uruchomi, oznacza to, że jest dla Ciebie stracona. Powodów może być wiele i odpuszczę sobie ich przytaczanie. Po prostu, poszukaj innej gry. Jeśli chodzi o Twój drugi problem, to najpierw sprawdź, czy Twoja Amiga działa tak samo źle w towarzystwie innego monitora, np. u kolegi (użyj jego kabli!). Jeśli będzie OK, znaczy to, że masz przetarte kable, uszkodzony port w monitorze lub uszkodzony minitor (w ostatnim przypadku wezwij fachowca). Jeśli natomiast nadal będzie brakowało Ci kolorków, nie eksperymentuj sam, tylko jak najszybciej zanieś swoj sprzęt do najbliższego serwisu.

Tadeusz Trojanowski z Jasieni: Nie załamuj się, nasze narzekania wynikają z zupełnie innych powodów. Po prostu u nas sprzęt jest wykorzystywany na maksa, a to musi mieć jakieś skutki uboczne. Jeśli będziesz używał swojej maszynki do standardowych zadań (gry i dema, czasem jakiś edytor albo tracker :-) to nie masz się o co martwić. Z książek wolałbym Ci nic nie polecać, najlepszy jest znający się na rzeczy kolega. A jeśli już to „Windows 95 dla opornych". Komputery firmowe faktycznie są bezpieczniejsze (no i mają gwarancję), ale też są droższe od tzw. „składaków" (za wszystko się płaci, także za spokój). Co wolisz, musisz zdecydować sam. Może o tym nie wiesz, ale w Polsce dostępny jest wyłącznie Windows 95 w wersji polskojęzycznej, więc nie ma o czy mówić. Ostatnie Twoje pytanie dotyczy MMX. Nie będę odradzał Ci tego bajeru, bo ma swoje niewątpliwe zalety, ale wiedz, że obecnie na fali są karty obsługujące OpenGL (np. na procesorach Voodoo) i wygląda na to, że popularnością pobiją MMX na łeb. Oczywiście, najlepiej mieć jedno i drugie, ale... kogo na to stać?

Torham z Wodzisławia Śl.: Niestety, „Pool of Darkness" nie opisywaliśmy i raczej już nie opiszemy. Gra jest stara jak świat i tylko nieliczni o niej jeszcze pamiętają (między innymi Ty). Co do „Championship Manager 2" to nie nasza wina, że producent gry opóźnia jej wydanie. Chodzą słuchy, że „ChM2" ukaże się w końcówce sierpnia (piszę to na początku tego miesiąca) i kiedy czytasz te słowa, zapewne już wszystko wiadomo. Oczywiście, kiedy tylko się pojawi na rynku, zaraz go przetestujemy i opiszemy. I ostatnia sprawa - artykuły przeglądowe. Osobiście nie jestem do nich przekonany, przynajmniej nie do tej formuły, jaką miały dotychczas, ale cierpliwości, zamówiliśmy kilka niezłych tekstów i właśnie czekamy na ich spłynięcie do redakcji. Na jakie tematy - pozwolę sobie przemilczeć (pssst, wróg nie śpi).

Piotr Kupidura z Mieściska:
1) Osobiście bardziej lubię strategie (na równi z RPG), ale zręcznościówkami też nie gardzę. Czasem lubię poganiać się w doomowatych, zwłaszcza w sieci.
2) Nie wyjaśnię Ci tego teraz, bo zajęłoby to zbyt dużo miejsca. Sięgnij do naszego opisu z numeru 2/94 i ewentualnie 2/95. Zajrzyj też do internetu, jeśli masz taką możliwość, na naszą stronę WWW i poszukaj w kąciku „Złote Dyski & Hitki".
3) Jeśli wypełniłeś kupon poprawnie i czytelnie i nie zawiera on treści niezgodnych z prawem czy przyjętą obyczajowością, to możesz.

Na koniec dziękuję wszystkim tym, którzy pamiętali o nas i wysłali na adres redakcji swoje wakacyjne pocztówki, a w szczególności Krzyśkowi Otto oraz Lopezowi. No cóż, ktoś pracuje, aby wypoczywać mógł ktoś - ale my to sobie jeszcze odbijemy... w przyszłym stuleciu ;-)

P.P.

SID MEIER'S GETTYSBURG

Producent: Electronic Arts

PC



Mistrz strategii, jedyny i niepowtarzalny ***Sid Meier*** założył własną firmę - Firafax, po czym z miejsca przystąpił do pracy. Tym razem zabrał się za wojnę secesyjną, a mówiąc konkretniej, jej największą bitwę - Gettysburg. Z wielu atrakcji gry, dwie największe to olbrzymie, dające się skalować i obracać pole bitwy, na którym animowani, trójwymiarowi żołnierze idą do ataku, oraz zestaw hipotetycznych scenariuszy „co, gdyby?". Grać możesz obydwiema stronami konfliktu, z komputerem lub znajomym, a nawet całą grupą znajomych; po Internecie, sieci lub złączu szeregowym - myślę, że taka różnorodność opcji powinna Cię zadowolić. Dystrybutorem **Sid Meier's Gettysburg** w Polsce jest firma IPS, zaś premiera gry zapowiadana jest na październik.



CLOSE COMBAT: A BRIDGE TOO FAR

PC

Producent: Microsoft



Close Combat był grą, która zapowiadała się bardzo dobrze, ale niestety nie sprawiała już pozytywnego wrażenia przy bliższym kontakcie. Następca, **Close Combat: A Bridge Too Far**, wygląda znacznie lepiej tak od strony wizualnej, jak i samej fabuły - jak sama nazwa wskazuje, dotyczy ona operacji Market-Garden. Z innych nowości wymienić należy nowe rodzaje broni, na przykład amerykański czołg Firefly oraz lepszą AI walczących oddziałów, które mogą teraz zajmować piętrowe budynki. Sumując to wszystko, myślę, że miłośnicy II Wojny Światowej mogą zacząć się zbroić. Data wymarszu w pole: jesień.







ZORK: GRAND INQUISITOR

Producent: Activision

PC







Na jesień firma **Activision** zapowiada kolejną część **Zork** - jednej z najstarszych gier przygodowych, jakie kiedykolwiek się ukazały na rynku. Tym razem akcja gry rozpoczyna się 150 lat po wydarzeniach przedstawionych w **Zork: Nemesis**. Jesteś magiem, lecz Twoim krajem rządzi tyran, który zabronił z magii korzystać. Coś trzeba z tym zrobić i - rzecz jasna - Ty zostałeś wyznaczony do tego chwalebnego zadania. Program powinien trafić do sklepów w listopadzie, o czym zapewnia nas firma Optimus BIS, dystrybutor gry w Polsce.

NURKOWANIE W OCEANIE

Ostatnio zostaliśmy zaproszeni do Manchesteru na wielką imprezę, prawdziwy show mówiąc prościej, w czasie którego angielska firma Ocean zaprezentowała całą serią swych zupełnie nowych gier. Wszystko odbywało się w specjalnie przygotowanym kinie, do którego zjechał się wielki tłum przedstawicieli prasy komputerowej. Najpierw uraczono nas posiłkiem (skromnym), potem kawą (gorącą), a w końcu zapędzono na sale kinową (olbrzymią). Tam kilku poważnie wyglądających panów wygłosiło krótkie przemówienia, po czym rozpoczął się pokaz. Przez bite cztery godziny wszyscy z zapartym tchem patrzyli na film promujący ponad dziesięć nowych gier, słuchali występów miejscowej grupy rockowej (niezwykle głośnej), po czym zeszli piętro niżej na lunch... Tam, na osobnej sali, również czekało nas mnóstwo wrażeń (np.: kuchnia angielska), gdyż mogliśmy w praktyce wypróbować gry, które dopiero co pokazano na filmie. Jeśli dobrze policzyłem 12 programów przeznaczonych było na PCeta, 7 na Sony Playstation oraz jeden na Nintendo 64. Myślę, że daje to jasny obraz tego, która z tych trzech maszyn wciąż jest najpopularniejszą platformą sprzętową wśród miłośników gier...



Outcast



Outcast

A przechodząc do szczegółów, wśród owych 12 gier znalazło się kilka prawdziwych hitów. Zdecydowanie najbardziej przypadł mi do gustu Outcast - mieszanina trójwymiarowej, zapierającej dech w piersiach grafiki, pasjonującej przygody, oraz bardzo szybkiej akcji. Fabuła pro-

DAIKATANA

PC

Producent: Eidos Interactive







Daikatana to kolejne dzieło guru gier **3D Johna Romero**. Wykorzystując engine ***Quake'a*** tworzy on obecnie program, który przeniesie Cię w cztery różne epoki, poczynając od starożytnej Grecji, a na postapokaliptycznym San Francisco kończąc. Jak zwykle będziesz miał przeciwko sobie cały tłum najprzeróżniejszych poczwar, 64 gatunki mówiąc konkretniej, przy czym Twój własny arsenał też nie jest mały - 32 bronie powinny Ci wystarczyć. Nawet bardziej intrygująca jest wieść, iż w **Daikatanie** masz do pomocy dwóch „skrzydłowych": piękną Mikko Ibiharę oraz muskularnego Superfly Johsona, którzy mogą się z Tobą komunikować.

F1

PC

Producent: Eidos



Eidos Interactive szykuje się właśnie do premiery swej nowej symulacji wyścigów **Formula 1**. I choć ma to nastąpić już we wrześniu, to gra wciąż dysponuje jedynie tytułem roboczym, który brzmi **F1**. Dobre i to. W grze znajdziesz 13 świetnie wymodelowanych samochodów, 17 równie dokładnych tras oraz całą gamę zadziwiających efektów wizualnych: deszcz, mgłę, drganie rozgrzanego powietrza. Ponieważ nad całością czuwał team McLarena, możesz być pewien, iż **F1** na 100% będzie wyglądać tak, jak prawdziwa Formula 1.



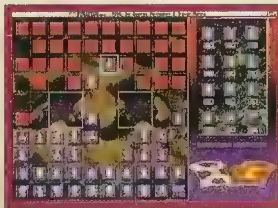


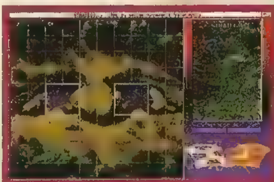
STRATEGO

AMIGA

Producent: Deimos Design

Stratego, to bardzo dziwna gra planszowa, której reguł tak naprawdę nie rozumiem. Teraz trafi ona na naszą Amigę, a to za sprawą firmy **Deimos Design**. W **Stratego** będzie można grać w sieci (TCP/IP), konfigurować oprawę dźwiękową oraz oszukiwać(!). A wszystko to przy 16-kolorowej grafice w wysokiej rozdzielczości. Program ma być wydany w kilku wersjach językowych





DIVERSIA

AMIGA

Producent: Ablaze Entertainment / Vulcan Software

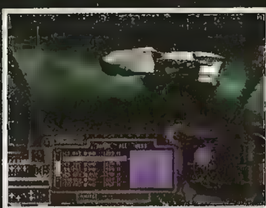


Wszyscy miłośnicy strategii rozgrywanych w czasie rzeczywistym, którzy zwątpili już, że kiedykolwiek jeszcze zobaczą takową na swojej Amidze, mogą spać spokojnie. **Ablaze Entertainment** wspólnie z znaną wszystkim dobrze firmą **Vulcan Software** pracują wspólnie nad grą zatytułowaną **Diversia**. Jak na razie wiadomo tylko, iż znajdzie się w niej spora liczba jednostek, CPU ma się szczycić wyjątkową inteligencją, zaś grafika w wysokiej rozdzielczości będzie wykorzystywać 256 kolorów. O rozwoju prac postaramy się informować czytelników w następnych numerach ŚGK, jako że wszyscy tutaj myślimy, iż ten tytuł wart jest waszej uwagi.

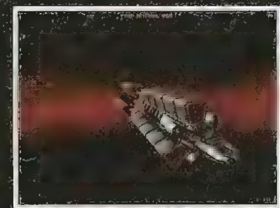

TIGER TANK - MM01 PROTOTYPE

gramu dotyczy misji Cuttera Slade'a, specjalnego agenta armi Stanów Zjednoczonych, który musi zlokalizować i oddać w ręcę sprawiedliwości profesora Xue. Kłopot w tym, że ów twórca wirtualnego programu szkoleniowego marines (prace nad którym zostały właśnie zawieszone) „zabarykadował się" w swoim własnym systemie i teraz grozi światu wysadzeniem swych specjalnych ładunków wybuchowych. Ty musisz go powstrzymać, co w praktyce oznacza, iż czeka Cię kilka emocjonujących chwil w wirtualnym świecie.

Kolejna pozycja to I-War, kosmiczna symulacja, która wciąga Cię w trwającą od ponad 100 lat wojnę domową. Kto w niej walczy? Cóż, chyba tylko ludzie. Ty jesteś jednym z nich i marzysz jedynie o tym, by zdławić rebelię. Co się tyczy cyklu produkcyjnego gry, samych tekstur wykonano tutaj ponad 2 gigabajty, obiektów zaś na około 600 MB. Pozycja każdej gwiazdy i planety zgadza się z ich rzeczywistym umiejscowieniem w kosmosie (może z małym wyjątkiem odnośnie do niektórych planet), natomiast rozmiary dostępnych w grze statków wahają się od kilku metrów do kilkunastu kilometrów. I jeszcze coś, w trakcie prac zjedzono pizzę za łączną sumę ponad 10000$.


I-WAr

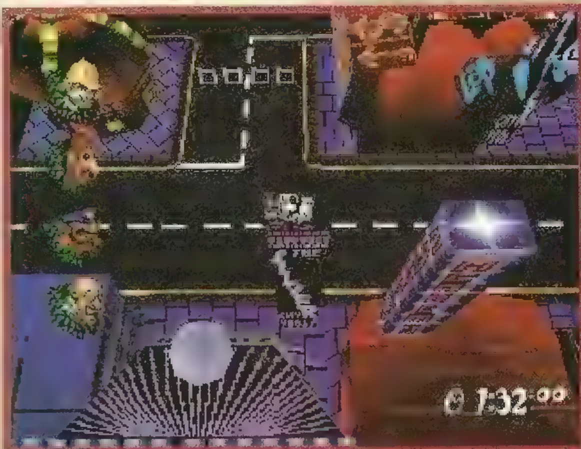

I-WAr


I-WAr

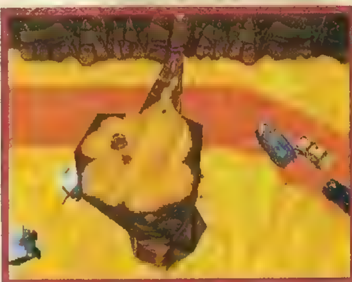
MOTOR MASH

PC

Producent: Ocean



Motor Mash, nowa gra firmy **Ocean**, to szalone wyścigi małych, zabawnych pojazdów. Wyglądają one jak wycięte z komiksu, są bardzo szybkie, a każdy z nich potrafi robić wiele interesujących rzeczy - wypchnięcie rywala z toru to bodajże najprostsza z nich. Wyścigi ukazane są z góry, co, jak myślę, pozwoli Ci w pełni docenić bogactwo grafiki widoczne w tropikalnej dżungli, lodowej pustyni Arktyki i piaskach Sahary. W sumie czeka Cię tu 6 dużych leveli, z których każdy składa się z 8 tras. I, uwaga, **Motor Mash**, to gra dla większej ilości osób. Dystrybutorem gry jest firma Mirage.



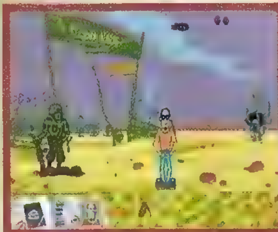


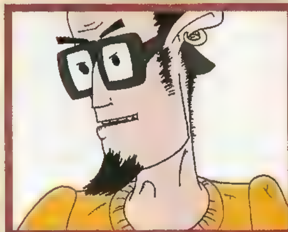


WACKI - KOSMICZNA ROZGRYWKA

PC

Producent: 7 Stars



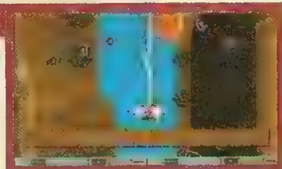


Przygodówką z polskiego blokowiska nazwać można nową grę firmy **7 Stars** zatytułowaną **Wacki - kosmiczna rozgrywka**. Dwóch bohaterów: Edek i Franc wyruszają w podróż dookoła świata, której celem jest odnalezienie urządzenia zwanego ACME, a które ma posłużyć do uratowania pewnej pozaziemskiej cywilizacji. Czeka Cię zatem wędrówka po pięciu kontynentach, którą, jak zapewniają autorzy gry, uprzyjemniać ma Ci mnóstwo wspaniałego humoru.

GOLDRAKE

AMIGA

Producent: Pixel Dreams



Strzelaniny wciąż cieszą się sporą popularnością, przynajmniej wśród twórców gier, ale nie każda z nich zasługuje na specjalną uwagę. **Goldrake** firmy **Pixel Dreams** może być nieco inna. Cały program oparty ma być na serii kreskówek (Goldrake), zaś wszystkie statki, jakie zobaczysz w grze poddane zostały ray-tracingowi. Czeka Cię w każdym bądź razie około 10 etapów o wzrastającym stopniu trudności.

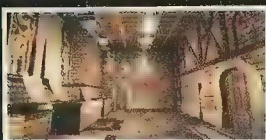




Pilgrim



Pilgrim



Pilgrim

Ocean nie zapomniał też i o miłośnikach tradycyjnej przygody. Pilgrim to coś specjalnie dla nich. Osadzony w realich XIII wieku, program ten posiada bardzo ciekawą fabułę - pewien rycerz wraca do swego domu w południowej Francji trzymając w ręku zaginioną ewangelię św. Jana. Wzbudza to niesamowity zamęt, dość powiedzieć, że do akcji włącza się pewna tajna sekta, papież oraz święta Inkwizycja. Od strony wizualnej Pilgrim przyprawia o zawrót głowy, co też jest zasługą tak nowej technologii zwanej CAS, jak i talentu Moebiusa, jednego z najlepszych współczesnych rysowników.

Osobna strona należałaby się pewnie nowej grze firmy DID, zatytułowanej F22 Air Dominance Fighter. Program ten ma szanse stać się kolejnym wielkiem hitem, jako że jest to pierwsza chyba symulacja, w której wszystkie komendy wydajsz za pomocą myszki(!). Z innych ciekawostek



F22 Air Dominance Fighter



F22 Air Dominance Fighter

ENVOY

PC

Producent: Mirage/Union



Atmosferę tajemniczości niczym z Archiwum X zapowiada spółka **Mirage/Union** w swojej najnowszej grze przygodowej zatytułowanej **Envoy**. Jej renderowana grafika oraz najwyższej klasy animacje tworzone z pomocą firmy Eidos mieszczą się „już" na czterech CDkach, co, rzekłbym, jest całkiem sporą liczbą. Całość mamy zobaczyć w sklepach do końca tego roku.





TERMINUS

PC

Producent: Mirage/Union



Team Mirage/Union jeszcze na ten rok zapowiada rewelacyjną strategię. **Terminus** ma łączyć grę w turach z walką w czasie rzeczywistym, w której kosmiczni komandosi będą szatkować obcych. Grafika SVGA, płynna animacja, błyskotliwa, oparta na sieciach neuronowych sztuczna inteligencja, tysiące renderowanych obiektów, przestrzenny dźwięk - czyż nie wygląda to wspaniale?



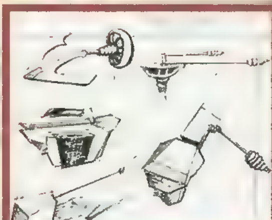
GALACTIC CONQUEST

PC

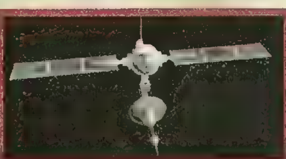
Producent: 3DO



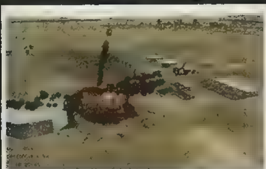




Galactic Conquest firmy **3DO** to zapowiadana na drugą połowę tego roku mieszanka kosmicznej strategii, wspaniałej grafiki oraz szybkiej akcji. Kierując poczynaniami jednej z czterech ras musisz tu odnaleźć portal wiodący do innego wszechświata i w ten sposób uratować głowę z totalnej zagłady znanej nam rzeczywistości. Całość wygląda nieco jak ***Star Control 3***, ale tylko ociupinkę. Dystrybutorem gry w Polsce jest firma Mirage.







F22 Air Dominance Fighter

gry wymienić można 4.5 miliona metrów kwadratowych pokrywających obszar ośmiu krajów Bliskiego Wschodu, 36 systemów broni, 60 samolotów, oraz możliwość kontrolowania walki z pokładu AWACSa.

Ostatnią z gier, które zwróciły moją uwagę, jest UEFA Soccer - jak sam się pewnie domyślasz, nowa symulacja piłki nożnej. Na pierwszy rzut oka wygląda ona równie dobrze, co FIFA 97, a być może jest nawet ciut od niej lepsza. Do dyspozycji masz tutaj 40 europejskich zespołów, rozbudowaną statystykę zawodników, na którą składa się ponad 20 różnych atrybutów oraz naprawdę błyskawicznie działający engine. Porusza on trójwymiarowych zawodników z taką samą łatwością, z jaką Ty mówisz „kopnij tę piłkę", zatem myślę, że czeka Cię seria pasjonujących spotkań.

I to byłoby chyba wszystko. Wprawdzie przedstawione tu gry to zaledwie skromna część wszystkich programów, jakie pokazane zostały w czasie spotkania w Manchesterze, jednak nie widzę żadnych przeszkód by reszta nie mogła pojawić się w zapowiedziach. Co też z pewnością wkrótce nastąpi...



UEFA Soccer



UEFA Soccer

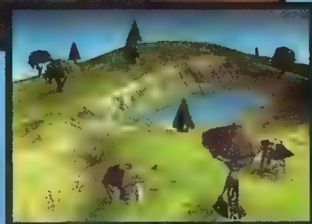
P.S. Wszystkie wymienione tu tytuły zostaną najprawdopodobniej wydane przez firmę Mirage.

Piotr Orcholski







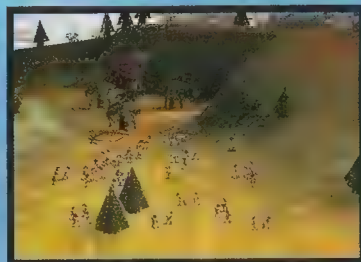


POPULOUS THE THIRD COMING

Gdyby tak usiąść i spokojnie policzyć gry, które naprawdę wstrząsnęły światem, otrzymalibyśmy zestaw dziesięciu, może piętnastu gier. Choć nie jestem do końca pewien, jakie konkretnie tytuły znalazłyby się w tej paradzie zwycięstwa, to jednak intuicja mówi mi, iż na pewno brałby w niej udział ***Populous*** - protoplasta wszystkich gier, w których na swe barki bierzesz niewdzięczną rolę boga.

Historia ***Populousa*** rozpoczęła się prawie 10 lat temu, kiedy to firma **Bullfrog** pod wodzą Petera Molyneuxa wypuściła ów tytuł na rynek. Sukces programu był tak olbrzmi, iż **Bullfrog** z miejsca znalazł się w grupie największych producentów gier. W tym konkretnym przypadku zadecydowały o tym trzy czynniki: trójwymiarowy, oglądany „z góry" świat, tłumy zamieszkujących go malutkich ludzików oraz Twoja niczym nie ograniczona władza nad nimi. Ot, mogłeś tutaj wywoływać trzęsienia ziemii, osuszać morza, wyrównywać góry, oraz robić tysiąc innych rzeczy po to tylko, aby Twoja społeczność znajdowała się w stanie permanentnego rozkwitu, konkurencja zaś nigdy nie mogła podnieść się ze zgliszczy. I tak z grubsza rzecz biorąc wyglądał patent **Bullfroga** na sukces.

Czas idzie jednak naprzód i to, co było dobre kiedyś, teraz już nie wystarczy. **Populous: The Third Coming**, zapowiadana jeszcze na ten miesiąc, kolejna, trzecia już część cyklu, prezentuje zatem zupełnie nowe podejście do Twojej roli boga. Największy szok to grafika - w pełni trójwymiarowy świat, który oglądać możesz tak z kosmosu (dosłownie), jak i oczami swoich ludzi, jawi się jako najlepiej, najpełniej i najstaranniej wykonane „środowisko naturalne", jakie kiedykolwiek miałem okazję oglądać. Ten wizualnie doskonały niemalże świat jest w dużej mierze zasługą teamu grafików kierowanego przez Paula McLaughlina, oraz producenta, a zarazem głównego programisty, Alana Wrighta. Dzięki pracy tych ludzi **Populous: The Third Coming** jest grą prostą w obsłudze, a mimo to niezmiernie skomplikowaną pod względem taktycznym; jej oprawa graficzna zapiera dech w piersiach, choć tak naprawdę nie ma tutaj nic wyjątkowego, ot na ekranie widzisz góry, doliny, wioski i jeziora. Takie sobie sielskie widoczki. Dodaj jednak do nich cienie, dodaj różnego rodzaju efekty świetlne, wyobraź sobie, iż wszystko to chodzi w rozdzielczości dochodzącej do 1280x1024, w końcu przenieś się myślami na pokrytą śniegiem lodową pustynię, tudzież rozpocznij budowę państwa na Marsie, a pochylisz skromnie głowę. Poza nowatorską grafiką, program wypełniony jest także zupełnie nową treścią merytoryczną. Najważniejsza zmiana (w stosunku do poprzedników) polega na tym, iż Twoja boska osoba reprezentowana jest tutaj przez pojedynczego człowieka - szamana. Jego poczynaniami kierować będziesz przez z górą 30 misji, tak więc lepiej, żebyście się polubili. A zajmuje się on dwiema „tylko" rzeczami: zamianą dzikich ludzi w praworządnych członków społeczeństwa (im więcej duszyczek masz pod sobą, tym posiadasz większą moc) oraz obsługą magii - jest swego rodzaju bramą, przez którą przelewasz swą moc.



Poza szamanem, w grze występują jeszcze inne postaci: wojownicy, superwojownicy, kapłani i nawet szpiedzy. Zwłaszcza Ci ostatni są bardzo interesujący. Dostawszy się do obozu wroga, zamieniają się w bardzo sprawnych sabotażystów, którzy dosłownie w mgnieniu oka potrafią zniszczyć każdą świątynię, wieżę, czy też port. Oj, pachnie mi tu wojną kontrwywiadów.

Populous: The Third Coming powienien trafić do sklepów już w październiku, a przynajmniej takie informacje dotarły do nas od dystrybutora gry w Polsce, firmy IPS. Najważniejszy jest jednak nie termin, lecz fakt, iż idąc tropem ***Dungeon Keepera***, **Populous: The Third Coming** będzie po polsku! Super. I oby tak dalej.

Bazyl







STRATEGICZNA



Pentium 60
16 MB RAM
CD-ROM

Producent: **Electronic Arts**

Dystrybutor: **IPS**



INCUBATION

Myślę, że miłośnicy strategii, zwłaszcza ci starsi wiekiem, pamiętają jeszcze trylogię ***Battle Isle***. Swego czasu olbrzymi hit, ***BI*** poszedł w odstawkę po ukazaniu się trzeciej części, którą gracze przyjęli nieco chłodniej, niż można było tego oczekiwać. Ucichło potem o Battle Isle na bardzo długo tak, że niektórzy myśleli nawet, iż już na dobre. Okazało się, iż była to cisza przed burzą. Twórca serii, niemiecka firma **Blue Byte**, ogłosiła bowiem niedawno, iż ***Battle Isle*** będzie miało następcę. Ale jakże odmiennego w swojej formie od pierwowzoru! Trójwymiarowa grafika, niesamowite efekty świetlne, obcy i kosmiczni marines złączeni w śmiertelnej walce - wszystko to w niewielkim tylko stopniu przypomina oryginalne ***BI***. Twórcy gry twierdzą jednakże, iż „kompatybilność" z ***BI*** wcale nie była ich celem. Ot, najpierw mieli w głowach pomysł na trójwymiarową, rozgrywaną w turach strategię, a dopiero później stwierdzili, że świat ***Battle Isle*** jest zbyt interesujący (i znany), aby odłożyć go ot, tak sobie na półkę - lepiej osadzić w jego realiach nową grę. Co też zrobili. W ten sposób narodził się **Incubation**.

Obcy vs obcy

Wolfgang Walk, szef zespołu, który tworzy grę, twierdzi, iż będzie ona niezwykła z wielu powodów. Jednym z nich jest brak „tradycyjnego" podziału na dobrych i złych. Złaknione krwi monstra atakują ludzi, jednak one to właśnie są pierwotnymi mieszkańcami planety, na której my zbudowaliśmy sobie kolonię. Co więcej, owe bestie wcale nie były kiedyś bestiami - dopiero wirus, który wydostał się z naszego miasta zamienił Scay'Ger w morderców opętanych żądzą zabijania. I kto tu jest Obcy? Autorzy obiecują więcej takich dwuznaczności...

Ale ciekawi Cię pewnie, jaki to wszystko ma związek z ***Battle Isle***. No cóż, jak na razie wiemy tylko tyle, że koloniści pochodzą z planety Chromos (brzmi znajomo?), zaś ich szefem jest Lark Urelis, bohater ***Battle Isle 3***. Po tym, jak Scay'Ger zaczynają atakować ludzi, Lark wzywa pomoc, która szybko przybywa w postaci zaprawionych w bojach kosmicznych marines. Ty jesteś dowódcą tych bezlitosnych morderców, zaś Twoje rozkazy są jasne: ewakuować kolonię, bronić ludzi, zabić napastników. Z grubsza rzecz biorąc masz na to jakieś 30 misji. .

Inna skala, inna inteligencja

Zamiast transporterów i czołgów masz zatem pod sobą pojedynczych żołnierzy, prawdopodobnie nie więcej niż 10-12 biorących udział w każdej misji. Po drugiej stronie barykady są Scay'Ger, stworzenia szybkie, niezmordowane i zawsze, ale to zawsze atakujące w dużych grupach. Jest to ich najgroźniejsza broń, gdyż inteligencją dorównują co najwyżej grzybom - znalazłszy się w krzyżowym ogniu Twoich żołnierzy nie potrafią się nawet wycofać. Choć wygląda to na niedociągnięcie ze strony twórców gry, to jednak szef zespołu Blue Byte'a twierdzi, iż było to celowe posunięcie - chodziło bowiem nie o to, by położyć nacisk na sztuczną inteligencję CPU, lecz o to, by zmusić Twój mózg do intensywniejszego myślenia. Wiedząc, w jaki sposób poruszają się Scay'Ger, zmuszony będziesz do takiego rozstawiania swoich żołnierzy, min i innych obiektów, aby po prostu nie dać się zabić. Przypomina mi to nieco ***Space Hulka***, choć tamtej grze brakowało elementów role-playing, które w **Incubation**, uwaga, występują w dość znaczącym stopniu. Twoi ludzie zdobywają tu punkty doświadczenia, rozwijają umiejętności w posługiwaniu się różnymi rodzajami broni (których jest mnóstwo) i ogólnie rzecz biorąc poprawiają swoje statystyki.



Strategia w 3D

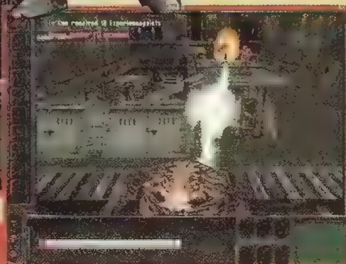
Najbardziej jednakże spektakularną cechą gry jest jej wspaniały, pracujący w 65000 kolorów engine graficzny, nad którym prace trwały ponad rok. Nie różni się on zbyt mocno od swego „rówieśnika" z ***Extreme Assault***, wzbogacony jest jednak o „inteligentną" kamerę, która działa wprost rewelacyjnie. Gdy jeden z Twoich żołnierzy otwiera na przykład drzwi, kamera obniża się na wysokość jego oczu; jeśli atakuje go Scay'Ger, na ekranie masz widok „z oczu" szarżującego stwora. Tego typu filmowe zagrania niesłychanie podnoszą dramatyzm gry, że nie wspomnę o tym, iż rozgrywkę możesz kończyć już bez paznokci...

Nie zapomniano rzecz jasna i o sieci. Autorzy zapowiadają, iż w **Incubation** będziesz mógł zagrać przez LAN i Internet, a przy okazji rozważają też możliwość uruchomienia własnego serwera.

Sumując wszystko, co udało mi się tutaj powiedzieć, myślę, że czeka nas coś naprawdę wspaniałego. Trzeba będzie tylko uzbroić się w cierpliwość, gdyż premiera **Incubation** zapowiadana jest z grubsza na czwarty kwartał tego roku, zaś **Blue Byte** dodatkowo zastrzega sobie prawo do zmiany tego terminu. Cóż, miejmy nadzieję, że nie będzie to konieczne.

Bazyl





STRATEGICZNA



Pentium 90
16 MB RAM, Win 95
CD-ROM, SVGA 2 MB

Producent:
Blue Byte

ORIGIN

WING COMMANDER PROPHECY

Gdy dawno temu oglądałem *Kosmiczne Jaja* (*Spaceballs* jak stoi w oryginale), do łez rozśmieszyła mnie kwestia wypowiadana przez pewną spikerkę telewizyjną: „... a teraz zapraszamy państwa na film Rocky 2000". Pomysł, by ów przebój o amerykańskim superbokserze doczekał się 2000 części, wydał mi się tak absurdalny (podobnie jak *Kosmiczne Jaja*), że, posłużę się elementem slangowym, wymiękłem. Wyobraź sobie teraz, że za jakieś 300 lat w ogólnoświatowej sieci informatycznej pojawią się reklamy 50 części Wing Commandera... Śmieszne? Może. Ale kto wie. Przecież kiedyś ludzie myśleli, że IBM nie nadaje się do gier. I co? Sami teraz grają. Możemy więc sobie marzyć i marzyć, a tymczasem na jesień tego roku **Origin** szykuje piątą już część **Wing Commandera**. I tym razem ma to być bardziej gra niż film.

Zmiana w podejściu firmy może się wiązać z odejściem do Microsoftu Chrisa Robertsa, ojca wszystkich poprzednich części sagi. Jego miejsce zajmuje obecnie Rod Nakamoto, do niedawna vice prezes Sega Interactive, a teraz główny producent kolejnego **Wing Commandera**. Reprezentuje on stanowisko, iż zbyt wiele pieniędzy i czasu poświęca się ostatnio kręceniu sekwencji video. W rezultacie przytłaczają one tylko swym ciężarem esencję każdej gry - jej „grywalność", a to nie jest dobre. Receptą, przynajmniej w przypadku **Wing Commandera**, ma być powrót do korzeni. Tak jak w dwóch pierwszych częściach sagi, sekwencje „filmowe" będą stanowić jedynie tło samej gry, a nie na odwrót. Jest to chyba zmiana na korzyść zważywszy, iż wielu graczy skarżyło się, iż nie wiadomo w zasadzie czym są **WC III** i **IV** jeszcze grą, czy już filmem.

Ale o czym tym razem ma być **Wing Commander**? Cóż, podtytuł gry brzmi **Prophecy**, czyli przepowiednia. Jej początki giną w pomroce dziejów, mówi zaś ona o wielkiej próbie, na którą pewnego razu wystawieni zostaną wyznawcy Sivara (dla przypomnienia, Sivar to bóg wojny Kilrathi). Dzień ten właśnie nadszedł, gdyż dosłownie znikąd w znanym wszechświecie pojawiła się nagle zupełnie obca rasa. O to, by rzeczywiście wyglądała ona jak należy zadbał sam Syd Mead, postać, o której, założę się, nigdy nie słyszałeś. Niemniej jednak ten właśnie człowiek stworzył świat *Blade Runnera*, jeden z najciekawszych obrazów w historii kina sf, a teraz pracuje nad **Wing Commanderem V**. Rezultatem jego starań są między innymi olbrzymie statki kosmiczne, przelot nad którymi zajmie Ci ładną chwilkę. Tę wspaniałą grafikę wspierać będzie nowy, superszybki engine, który ma się zadowolić nawet zwykłym P90. I to bez żadnego wspomagania 3D! Rzecz jasna, są to wymagania minimum, posiadacze 3Dfx i tak obejrzą bowiem ciut lepszy obraz.

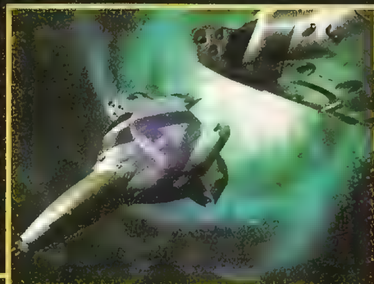
Twórcy gry pomyśleli także i o sieci (omanach). Choć wciąż nie jest pewne, ilu ludzi będzie mogło wziąć udział w zabawie, to jednak już teraz wiadomo, iż „multiplayer" ma oferować różnego rodzaju gadżety ułatwiające grę.

Na koniec słów kilka o głównym bohaterze, lub raczej bohaterach **Wing Commandera: Prophecy**. Są nimi dwaj młodzi, niedoświadczeni piloci: Casey i Maestro, którzy przybyli właśnie na TCS Midway - nowy, eksperymentalny statek dowodzenia. Na jego pokładzie spotkali parę naszych starych znajomych: Maniaca oraz pułkownika Christophera „Maverick" Blaira (gra go Luke Skywalker... pardon, Mark Hamill). Cała czwórka tworzy pewien krąg, gdyż na przykład Maniac i Blair służyli razem z Icemanem, ojcem Casye'a, jeszcze za czasów **Wing Commandera I**. Wygląda mi to na początek jakiejś Dynastii - dzieci dawno zmarłych postaci pojawiają się nagle na pierwszym planie by przejąć główne role z rąk postarzałych Blake'ów... I tylko ciekawi mnie, co będzie potem?

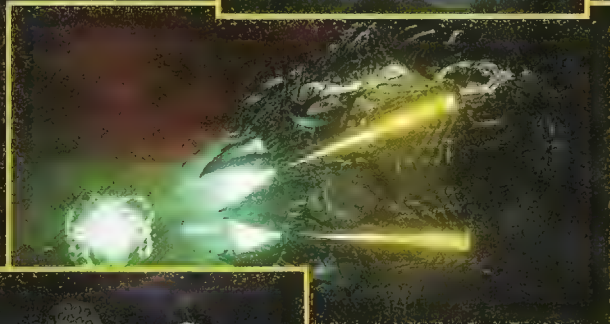
Firma IPS, dystrybutor gry w Polsce zapowiada premierę **Wing Commnader: Prophecy** na późną jesień albo też wczesną zimę.

Bazyl













SYMULACYJNA



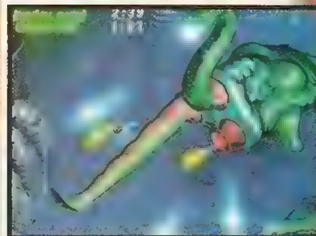
P90

Producent:
Electronic Arts

Dystrybutor:
IPS









Choć Finlandia kojarzy nam się bardziej z reniferami i krainą wielkich jezior, niż z komputerami, to mimo to tam właśnie powstaje jedna z bardziej interesujących gier tego roku. **The Reap** nie dość że określany jest mianem „zabójcy Playstation", to jeszcze celuje w, zdawać by się mogło, nieco już zapomnianą gałąź PeCetowej rozrywki - strzelaninę. Ktoś mógłby pomyśleć - wariaci? Strzelanina? W epoce interaktywnych filmów? Ha, albo ktoś tutaj jest niespełna rozumu, albo naprawdę zna się na rzeczy... No cóż, ludzie, którzy tworzą **The Reap** dokładnie wiedzą co robić, by odnieść sukces. Wszak to oni właśnie stworzyli ***Stardust***, a później ***Super Stardust'96***, dwa największe chyba przeboje na rynku strzelanin. Teraz postawili zaś sobie kolejny cel: zrobić najlepszą wizualnie i najłatwiejszą w obsłudze strzelaninę, jaka kiedykolwiek pojawiła się na PeCeta.

Firma, którą właśnie przedstawiłem, nazywa się ***Housemarque*** i powstała z połączenia dwóch największych fińskich producentów gier: ***Bloodhouse'a*** i ***Terramarque***. Ten pierwszy znany jest właśnie ze ***Stardusta*** oraz ***Super Stardusta'96***, drugi zaś podpisuje się pod ***Elfmanią***, amigową bijatyką, która swego czasu cieszyła się nawet sporą popularnością.





Wszystko to jednak stare dzieje. Obecnie ***Housemarque*** tworzy tylko i wyłącznie na PeCeta, zaś wybór ten uzasadnia jednym dobitnym stwierdzeniem: „...moc współczesnych Pentiumów mniej więcej 100krotnie przewyższa wszystko co mogliśmy wycisnąć z Amigi. Od czasów ***Stardusta*** wiele nauczyliśmy się zaś o tym, jak działa PeCet i teraz w pełni wykorzystujemy możliwości szybkiego procesora, zasobnej pamięci oraz dużej ładowności nośników tego komputera". Nic dodać, nic ująć.

The Reap pełnymi garściami czerpie z owych dobrodziejstw. Najlepiej widać to na przykładzie grafiki, która rzeczywiście może przyćmić nawet gry przeznaczone na konsole (sami autorzy najchętniej porównują swój produkt do N64). W dużej części jest to zasługa rewelacyjnego engine'u zwanego Scanline Processing System, który może czynić dosłownie cuda. Określane takimi dziwacznymi nazwami jak antyaliasing, alpha blending i motion blur, cuda te nie dość że robią z gry istny fajerwerk w 65tys. kolorów, to jeszcze nie potrzebują żadnej pomocy ze strony kart 3D. Co więcej, wszystko to ma chodzić już na P100! He, nie uwierzę, dopóki nie zobaczę na własne oczy i nie pomacam... Choć z drugiej strony te obrazki wyglądają bardzo przekonywująco.

Wsparciem SPS służyć mają trzy inne „domowe" technologie Housemarque'a. Dzięki pierwszej z nich, Full Screen Technique, otrzymać można w pełni animowane tło i to, podobnie jak SPS, bardzo niewielkim nakładem mocy procesora. Druga technologia to cyfrowy system obsługi dźwięku zwany MIDAS - ponoć rewelacja, zaś trzecia to „zwykły", choć nieco lepszy od dostępnych na rynku, odtwarzacz animacji. Aby nic się nie kurzyło, po premierze gry ***Housemarque*** zamierza udostępnić część z tych technologii konkurencji (na zasadach licencji oczywiście), co z pewnością przyniesie firmie dodatkowy zysk. Sam rozpocznie zaś pewnie prace nad kolejnymi cudeńkami...

Ale my tu gadu, gadu, a tymczasem wciąż zapewne nie wiesz, o czym ma być gra. Cóż, w zarysie o strzelaniu... choć są pewne innowacje. Na przykład, tym razem to Ty jesteś Obcym atakującym Ziemię. Po drugie, Ziemianie są inteligentni i bardzo realistyczni w swym zachowaniu: żołnierze pozostawieni bez dowódcy będą walczyć przede wszystkim o swoje przetrwanie, zaś owce nawet w czasie panicznej ucieczki będą trzymać się razem (co tylko ułatwi Ci strzelanie do nich). Po trzecie, licznik punktów zamienił się w licznik ciał zabitych żołnierzy. Zestrzelisz powiedzmy helikopter transportowy - otrzymasz 10 punktów (trupów), samolot - 30, itd. Proste.

Premiera **The Reap** zapowiadana jest na tegoroczną gwiazdkę, o czym zapewnia nas firma LEM, dystrybutor gry w Polsce.

Piotr Orcholski

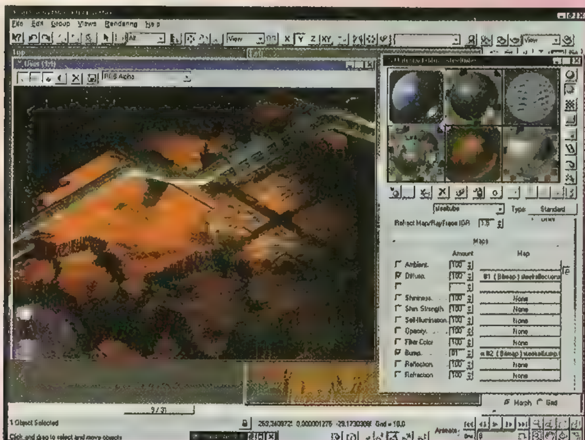
ZRĘCZNOŚCIOWA

PC

Pentium 100
16 MB RAM, CD-ROMx4
Windows 95

Producent:
Gametek

Dystrybutor:
Lem





LBA 2
little big adventure

PIOTR PIEŃKOWSKI



Na przełomie 1994 i 1995 roku wiele szumu na rynku gier zrobiła, mało znana wcześniej, firma **Adeline Software** grą ***Little Big Adventure - Relentless: Twinsen's Adventure***. Owa przygodówka była jedną z najbardziej innowacyjnych gier wszechczasów. Izometryczny widok pola gry w SVGA, rysowane w czasie rzeczywistym trójwymiarowe postacie i genialne połączenie przygodówki z elementami zręcznościowymi zawojowało serca graczy na całym świecie. Teraz, po dwóch i pół roku, Twinsen powrócił.

Z archiwum Twinsena

Cała historia zaczyna się bardzo spokojnie. Po pokonaniu tyrana Dr. FunFrocka w pierwszej części *LBA*, Twinsen wiedzie spokojne życie otoczony szacunkiem mieszkańców. Jest na tyle sławny, że nawet drobni złodziejaszkowie kłaniają mu się w pas a jego strój maga wystawiany jest w muzeum. Jednak ostatnimi czasy coś się psuje. Od wielu dni nieprzerwanie trwa sztorm, a jedna z błyskawic poważnie rani latającego dinozaura. I w tym momencie do akcji wkracza Twinsen, czyli Ty, który przez całą grę masz kontrolę nad tą postacią. Krótkie śledztwo wykazuje, że do wyleczenia zwierzaka niezbędne jest lekarstwo z innej wyspy. Aby tam dopłynąć konieczna jest jednak dobra pogoda. Do jej przywrócenia niezbędny jest natomiast lokalny czarodziej-pogodynka. On jednak twierdzi, że aby czary były skuteczne, muszą zostać wykonane na szczycie latarni morskiej. A latarnik oczywiście gdzieś zniknął (naturalnie, jak to zwykle w przygodówkach ma miejsce, nic nie jest proste). Wśród mieszkańców chodzą słuchy o strasznym potworze Tralü porywającym ludzi. I to pierwsze zadanie dla Twinsena - znanego i sprawdzonego bohatera. I, jak się później okazuje, pierwsze nie znaczy ostatnie. A to dlatego, że podczas odganiania burzowych chmur, z nieba nadlatują dziesiątki statków kosmicznych i nagle na wszystkich wyspach Twinsun (tak nazywa się świat Twinsena) pełno jest przybyszów z kosmosu. Początkowo są całkiem mili (no wiesz, te teksty „przybywamy w pokoju") ale później Twinsen (czyli Ty) odkrywa całą prawdę o Obcych. Ale jest już za późno. Obcy porywają wszystkie dzieci (zagrożona jest więc bezpośrednio żona Twinsena, która jest w ciąży!). To jednak nie koniec. Jak się później okazuje Esmerianie, bo tak nazywają się najeźdźcy, na pobliskim księżycu zbudowali ogromny generator. I to tylko po to, aby zniszczyć planetę Twinsena! I o to właśnie w grze chodzi - musisz powstrzymać obcych. A nie jest to łatwe.



Twinsen z Twinsuna

Twinsun, rodzinna planeta Twinsena nie jest jedyną w **LBA2**. W czasie swojej wędrówki trafisz jeszcze na Emerald (księżyc Twinsuna) i Zeelich - planetę Esmerian. Obydwie planety to po kilka sporych wysp i całe mnóstwo miejsc do odwiedzenia. Tak, **LBA2** jest ogromna i bardzo urozmaicona. W porównaniu do pierwszej części w grze pojawia się kilka nowych ras mieszkańców. I wszystkie one żyją własnym życiem. Za przykład może posłużyć taka oto scenka:



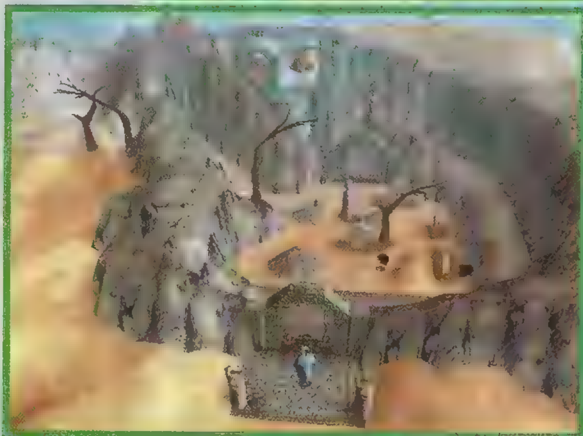
dwójka tubylców gra w kule. Ty wbiegasz na pole gry i roztrącasz kulki. I co słyszysz - niewybredne komentarze ze strony komputerowych postaci. Wędkarz na przystani nie siedzi bez ruchu tylko łowi rybę za rybą. Krowa na pastwisku żuje spokojnie trawę i przesuwa się z miejsca na miejsce. Kelner w knajpie biega od klienta do klienta. Efektem tego jest wrażenie, że mieszkańcy Twinsuna (oraz Emeralda i Zeelicha) naprawdę żyją. A o to przecież w przygodówkach chodzi. Z każdą postacią można pogadać (choć najczęściej ilość wypowiedzi jest ograniczona) i dowiedzieć się od niej ciekawych rzeczy. To dosyć ważne, bo właśnie od mieszkańców dowiadujesz się, co musisz zrobić. Zagadki w **LBA2** są raczej proste i nie powinny sprawić nikomu kłopotu. Zaryzykowałbym nawet stwierdzenie, że wprost rozwiązują się same (choć bez przesady). Pewnym utrudnieniem jest nieliniowość akcji, czyli to, że większość z czynności możesz wykonać w dowolnej kolejności. Ale i tak najwięcej problemów sprawiają elementy zręcznościowe. Jeśli nigdy nie grałeś w **LBA**, to musisz wiedzieć, że gra jest trochę nietypową przygodówką i postacią głównego bohatera sterujesz za pomocą klawiszy kursora, niczym w jakiejś platformówce. Do tego masz cztery typy zachowania Twinsena: normalny, w którym rozmawiasz, wciskasz przełączniki i chodzisz; sportowy, w którym biegasz i skaczesz; agresywny - idealny do bitki oraz dyskretny, w którym Twinsen potrafi się skradać.

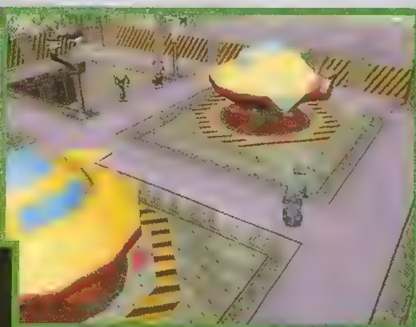
Trochę szkoda, że nie zmieniono sposobu walki, który jest dosyć kłopotliwy. Możesz bić się z żołnierzami Esmerian na pięści i kopniaki, ale tylko teoretycznie, bo oni mają karabiny i nie dopuszczą Cię na krótki dystans. Pozostaje tylko magiczna kula, którą można rzucać. W czym więc problem? Ano w tym, że bardzo źle się nią celuje, a bardzo często nie trafienie w Obcego likwiduje przewagę zaskoczenia. A gdy dopadnie Cię kilku karabinierów to już koniec - nie masz najmniejszych szans.

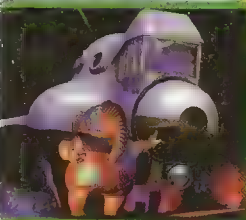
Stary, dobry Twinsen

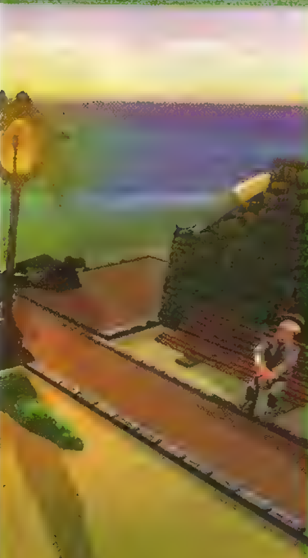
Pisząc o **Twinsen's Odyssey** nie sposób nie porównywać jej z ***Relentless: Twinsen's Adventure***. To w końcu jej kontynuacja. I bardzo mocno





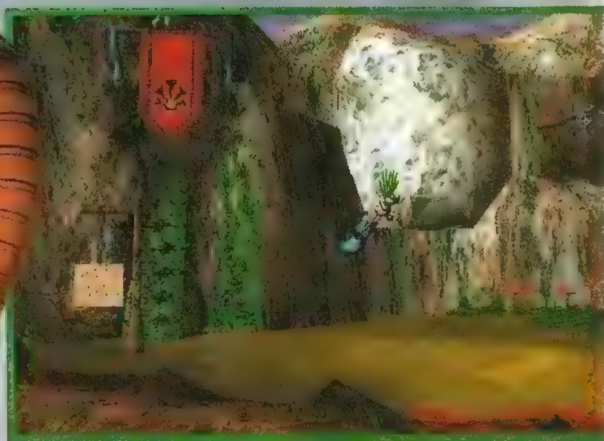












[illegible]



[illegible] ...p, a wyp[illegible]
śrubka, która [illegible]
rzącz gdy [illegible]
[illegible]
zwanych klepek u twórców [illegible]
- a do tego rodzaju rozumow[illegible]
[illegible] dług mnie
[illegible]
aby prz[illegible]
z nich jest w stan[illegible]
stosunek do gier przyg[illegible]
Little Big Adventure [illegible]
nie odmienia mojego [illegible]
nego nastawienia. Nie ośm[illegible]
bym się jednak uznać jej za
grę kiepską, czy niewartą wy-
sokich ocen - wręcz przeciw[illegible]
LBA 2 wykona[illegible]
nie, stopień trudności za[illegible]
jest do przyjęcia (chociaż [illegible]
dziłbym się z Adamem, że [illegible]
ki „rozwiązują się same"), [illegible]
urzeka swym bogactwem a g[illegible]
ka nieprzeciętną urodą. A co do
fabuły, to... [illegible]
nonsensowna, jak w wie[illegible]
przygodówkach - zaklinacz [illegible]
czu walczący z kos[illegible]
canie magicznymi kulami w uz-
brojonych komandosów, to tro-
chę za wiele jak dla mnie. Jestem
w stanie zrozumieć, że gry - a prz[illegible]
[illegible]
za zadanie kreację now[illegible]
tów i przenoszenie odbiorcy w [illegible]
maginowane przestrzenie d[illegible]
czas nieznanych rzeczywi[illegible]
ale jak na razie owa „kreacja" spro-
wadza się albo do kopiowa[illegible]
niejących już wzorców (D[illegible]
world chociażby), albo do produ-
kowania tworów nie mających
racji bytu. Gwoli jednak sprawie-
dliwości przy[illegible]
że się podoba [illegible]
[illegible]
rywki, dla których pr[illegible]
to dobra zabawa, a [illegible]

powiązana z częścią pierwszą. Jeśli grałeś w pierwsze ***LBA***, to poczujesz się jak w domu. Rodzinne miasteczko Twinsena zmieniło się tylko troszeczkę. Taka sama jest knajpa i port (z charakterystycznym wejściem przez „tunel"). Jest w końcu Twoja żona, którą w ***Relentless*** ratowałeś z rąk Dr. FunFrocka i latający dinozaur, Twój wielki przyjaciel. Zostały też przedmioty zdobyte z takim trudem w pierwszej części gry. Jest strój maga i magiczna kula oraz odrzutowy plecak. Jedynie na centralnym skwerku nie ma już popiersia tyrana, lecz stoi pomnik... Twinsena. I to jest jedna z większych zalet **Twinsen's Odyssey**. Pierwsza ***LBA*** miała genialny klimat i dobrze się stało, że autorzy gry nie wywrócili jej do góry nogami, tylko zdecydowali się na opowiedzenie kolejnej przygody z życia Twinsena. Bo obok fabuły w grze zmieniono tylko kilka rzeczy.



Pierwsza, najbardziej widoczna różnica, to widok na zewnątrz pomieszczeń. W pierwszej części ***LBA*** zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz, świat widziany był w rzucie izometrycznym, a wszystkie elementy tła były wcześniej przerenderowane. ***Relentless*** robił przez to wrażenie ułożonego z prześlicznych klocków. W **Twinsen's Odyssey** identycznie zrobione są tylko wnętrza pomieszczeń. Na zewnątrz wszystko generowane jest w zależności od położenia Twinsena. I nie jest to na szczęście liczone w czasie rzeczywistym. Na szczęście, bo dzisiejsze komputery nie dałyby rady wygenerować obrazu o takiej jakości odpowiednio szybko (choć sprzęt rozwija się błyskawicznie i za parę miesięcy to kto wie). Koniec ze znikaniem Twinsena za załomami muru i wpadaniem na Obcego, który po prostu stał za rogiem. Wystarczy, że wciśniesz ENTER i już masz nowy widok, na którym zawsze wszystko widać. Możesz wybrać odległość kamery i kąt patrzenia. Nie da się co prawda regulować tego płynnie (jest tylko kilka położeń), ale w zupełności to wystarcza.

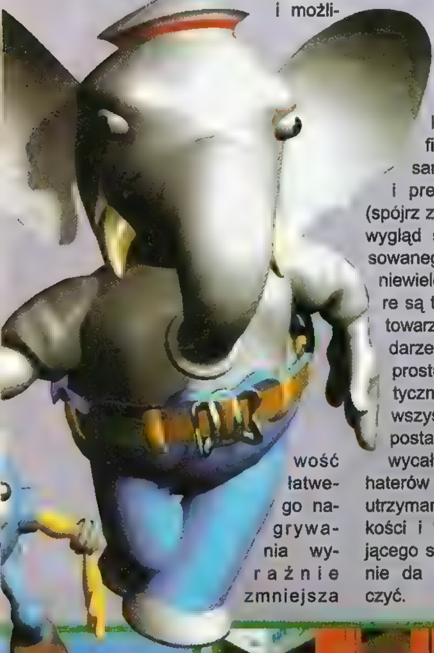








Poza tym poprawiono sposób nagrywania stanu gry. W pierwszym *LBA* było to strasznie pokręcone - działał jakiś koszmarny „autosave", któremu trzeba było ręcznie pomagać aby mieć zapisanych kilka stanów gry. Teraz wszystko jest jak należy i grę można bez problemów zapisać praktycznie w dowolnym momencie. Tu oczywiście można się spierać, że to obniżenie realizmu, że w życiu się tak nie da. Ale **LBA2** to przygodówka z mnóstwem elementów zręcznościowych i możliwość łatwego nagrywania wyraźnie zmniejsza zestresowanie grającego. Jeśli już o denerwowaniu mowa, to w pierwszej części *LBA* strasznie irytował mnie fakt utraty energii przez Twinsena przy uderzeniu w ścianę podczas biegu. Sama energia to pikuś, nie ubywało jej aż tak wiele, gorzej, że Twinsen robił wtedy „oj!" i przez chwilę stał w miejscu (co skrzętnie wykorzystywali żołnierze dyktatora). Teraz tego nie ma i Dark Monkowi dzięki za to (tak przy okazji, Dark Monk to bóg Esmerian, główny pomysłodawca zniszczenia Twinsuna).



Twinsen ilustrowany

Graficznie gra jest doskonała. Izometryczna grafika wnętrz zachowała ten sam, obły styl pierwowzoru i prezentuje się wyśmienicie (spójrz zresztą na screeny). Także wygląd świata zewnętrznego, rysowanego przecież z wielokątów, niewiele im ustępuje. Bardzo dobre są także renderowane scenki towarzyszące co ważniejszym wydarzeniom. Seria **LBA** jest po prostu klasą dla siebie. Fantastycznie animowane są również wszystkie występujące w grze postacie. Już *Relentless* zachwycał płynnością ruchów bohaterów - w **Twinsen's Odyssey** utrzymano ten wysoki poziom jakości i to dla każdego pojawiającego się w grze ludka. Tego się nie da opisać, to trzeba zobaczyć.

Dobry dźwięk w każdej grze to także ważna sprawa. W **LBA2** nie zaniedbano i tej kwestii. Wszystkie postacie mówią łatwo rozróżnialnymi głosami (moim ulubionym jest głos translatora tłumaczącego wypowiedzi obcych) odpowiednimi do ich budowy fizycznej. Słoniowate dudnią, a rabbibuniesy (takie niby-króliki) mówią szybko i piskliwie. Niezła jest także muzyka, zmieniająca się w zależności od poziomu zagrożenia i, o dziwo, wcale nie denerwuje po dłuższym graniu.

Little Big Adventure 2: Twinsen's Odyssey jest obowiązkową pozycją dla każdego, kto choć troszeczkę lubi przygodówki. Gra się w nią nadzwyczaj dobrze, a śledzenie fabuły wciąga tak głęboko, że godzina mija za godziną, dzień za dniem, a Ty nawet nie zauważasz, że słońce zaszło, że skończyły się wakacje, że... No, po prostu w **LBA2** zagrać musi każdy.

Adam Gregrowicz



LBA2: Twinsen's Odyssey

! 9 !

PRZYGODOWA

PC

486/100 MHz
16 MB RAM, CD-ROM
DOS lub Windows 95

Producent:
Activision/Adeline Software

Dystrybutor:
IPS

PACIFIC GENERAL





Gdy na rynku pokazał się ***Panzer General***, tytuł ów wywołał niemały szok u wielu graczy, była to bowiem bodaj pierwsza gra, w której wcielałeś się w dowódcę wojsk hitlerowskich podczas II Wojny Światowej i mogłeś tę wojnę wygrać. W wielu mediach spotkał się ów pomysł z bardzo nieprzychylnym odzewem - zarzucano programowi, że promuje hitleryzm, gloryfikuje dokonania Trzeciej Rzeszy i tak dalej. Szczególnie mocno nie w smak był ***Panzer General*** Amerykanom, albowiem przewidywany przez grę koniec wojny polegał na zajęciu przez Niemców Waszyngtonu i kapitulacji Stanów Zjednoczonych Ameryki. Nie tylko jednak kontrowersyjne spojrzenie na historię współczesną przysporzyło owemu produktowi ogromnej sławy; przede wszystkim to połączenie prostoty obsługi, wyśmienitej grafiki oraz rewelacyjnej wręcz grywalności sprawiło, iż ***Panzer General*** stał się grą, która „wstrząsnęła światem", zdobywając szturmem szczyty list przebojów i doczekując się całej serii kontynuacji. **Pacific General**, piąty już tytuł w owej serii (pozostałe to ***Allied***, ***Fantasy*** i ***Star General***), podtrzymuje chwalebną tradycję, opierając się na sprawdzonym wzorcu, a jednocześnie wnosząc sporo ulepszeń i nowych, znakomitych rozwiązań. I chociaż nie jest już to rewolucja na skalę ***Panzer Generala***, to gra jest naprawdę wyśmienita i ma szanse na powtórzenie sukcesu swego słynnego protoplasty.



Wojna w Azji

Choć dla Stanów Zjednoczonych wojna na terenie Azji i Pacyfiku (i w ogóle II WŚ) rozpoczęła się dopiero po ataku Japończyków na Pearl Harbour, to akcja gry rozpoczyna się o wiele wcześniej, a mianowicie w roku 1937. Wtedy to Japończycy, zaalarmowani rosnącym wpływem państw europejskich na Dalekim Wschodzie, przystąpili do planu mającego na celu utworzenie wielkiego imperium Wschodu i wyeliminowanie białych najeźdźców. Pierwszym celem ich militarnej machiny stały się Chiny - państwo ogromne terytorialnie, ale słabo rozwinięte pod względem ekonomicznym i administracyjnym, rozbite na prowincje i nienajlepiej do wojny przygotowane. **Pacific General** pozwala Ci wcielić się w dowódcę wojsk Kraju Kwitnącej Wiśni i wziąć udział w całej tej kampanii, od inwazji na Chiny, poprzez podbój terenu Azji (łącznie z Azją Mniejszą), aż po lądowanie na zachodnim wybrzeżu USA i pacyfikację stanu Kalifornia. Naturalnie, o ile Twoje zdolności dowódcze przewyższą AI zaimplementowaną w programie. W przeciwnym wypadku Twój los nie jest godny pozazdroszczenia - seppuku to tradycyjny dla tych okolic sposób składania rezygnacji ze stanowiska...

Jeśli jednak dowodzenie „żółtkami" nie jest szczytem Twoich marzeń, możesz stanąć po stronie Aliantów i zająć się obroną „wolnego świata" przed agresją Cesarstwa. Tutaj nie ma większych niespodzianek - albo pokonasz wroga zgodnie z tym, czego uczą podręczniki historii, rozgrywając po drodze najsłynniejsze bitwy z tego teatru działań (jak na przykład Midway), albo zobaczysz białą flagę z czerwonym kółkiem w centrum San Francisco. Na szczęście w tym przypadku honorowe wypruwanie sobie wnętrzności Ci nie grozi... ale niewola w japońskich obozach jenieckich częstokroć była znacznie gorsza niż to, co znamy z historii o hitlerowskich obozach zagłady.

Oprócz owych dwóch kampanii, do dyspozycji masz także zestaw scenariuszy, odzwierciedlających zarówno historyczne bitwy, jak i takie, które nigdy się nie zdarzyły, choć mogły, gdyby historia potoczyła się nieco innymi torami. Ponadto dostępnych jest też kilka map dla miłośników gry w sieci - jest to innowacja dość interesująca, albowiem poprzednie tytuły z serii umożliwiały rozgrywkę pomiędzy dwoma ludźmi wyłącznie za pośrednictwem poczty elektronicznej, atoli niewielka ilość owych „multiplayerowych" scenariuszy raczej nie zadowoli rosnącego wciąż grona sieciomanów. Druga nowinka z pewnością natomiast ucieszy wszystkich tych, którzy chcieliby rozegrać rozmaite hipotetyczne bitwy: **Pacific General** zawiera wyśmienity ge-





nerator misji, nieco podobny w założeniach do tego zaimplementowanego w ***Steel Panthers 2***. Możesz dzięki niemu stworzyć dowolną bitwę, z ustalaną przez Ciebie ilością jednostek, punktów doświadczenia, zadaniami i tak dalej. Może ona rozgrywać się w dowolnym okresie wojny, co ma wpływ na dostępność niektórych rodzajów wojsk, oraz pomiędzy dowolnymi państwami - możliwe jest więc na przykład wykreowanie potyczki oddziałów polskich z mongolskimi, wspieranymi przez Filipińczyków, rozgrywającej się w piaskach Iranu...

Czołgiem i mieczem

O ile w ***Panzer*** i ***Allied General*** najważniejszymi jednostkami były czołgi, które - wsparte artylerią - rozjeżdżały swymi gąsienicami najtwardszego nawet przeciwnika, **Pacific General** dość znacząco różni się pod tym względem od owych tytułów. Owszem, czołgi nadal stanowią wyśmienitą broń, ale specyfika walk na terenach porośniętych gęstą dżunglą znacząco ogranicza ich przydatność. Tutaj do gry wchodzą wyspecjalizowane jednostki piechoty; ogromną rolę odgrywa też lotnictwo - niemalże w każdym scenariuszu masz do dyspozycji przynajmniej jeden lotniskowiec (przeciwnik zresztą też). Lotniskowce są kolejną innowacją, wprowadzoną do programu; chociaż jednostki tego typu występowały już w ***Panzer General***, to dopiero tutaj zostały tak naprawdę docenione. Samoloty mogą na nich lądować, być tam naprawiane, składowane i przewożone na ich pokładzie, mogą także latać na stałych patrolach wokół wyznaczonych okrętów - ogólnie rzecz biorąc, broń morska (zgodnie zresztą z prawdą historyczną) stanowi bardzo ważny element wojny na Pacyfiku. Pancerniki i krążowniki skutecznie wspierają działania jednostek lądowych, niszczyciele poszukują niezwykle groźnych okrętów podwodnych, te ostatnie zaś mogą się nawet zanurzać! Wszystko to jest perfekcyjnie dopracowane i wiernie oddaje zastosowanie poszczególnych rodzajów broni w tak specyficznym konflikcie, jaki jest tematem **Pacific Generala**.

Kolejną innowacją, mającą na celu podkreślenie odmienności zmagań na terenie teatru dalekowschodniego, jest zróżnicowanie celów w poszczególnych misjach. Odmiennie, niż w przypadku poprzedników, w **Pacific General** zdobywasz nie tylko miasta, za które dostajesz punkty, za które to z kolei punkty rozbudowujesz swą „prywatną" armię. Tutaj celem misji może być także zajęcie mostu, brodu na strumieniu, pagórka, czy nawet chaty na polu; zdarzają się również zadania, w których nie masz przejmować kontroli nad czymkolwiek, a po prostu wyeliminować maksymalną liczbę określonych jednostek nieprzyjaciela (na przykład lotniskowców). Ponadto, różne cele posiadają rozmaitą wartość punktową, dzięki czemu dokładnie wiesz, na jakim kierunku warto skoncentrować atak, a co ewentualnie możesz sobie odpuścić lub zająć się w drugiej kolejności.

Ci, którzy grali już w któregoś z „Generałów", poczują się niemalże jak na starych śmieciach. **Pacific General** zarówno pod względem obsługi, jak i wyglądu, nie różni się specjalnie od poprzedników. Usprawnione zostały wszelkie systemy menu - wygodne, poręczne, zwykle dostępne spod prawego przycisku myszki lub po najechaniu w odpowiednie miejsce paska tytułowego, są one przejrzyste i wygodne w użyciu. Także cała oprawa graficzna stoi na bardzo wysokim poziomie - ikony symbolizujące jednostki wykonane są tak dokładnie, że wręcz przypominają malutkie fotografie, a teren przedstawiony jest wręcz perfekcyjnie - choć jest to tylko dwuwymiarowa mapa, jej elementy sprawiają wrażenie obecności trzech wymiarów. Całość uzupełniają doskonałe dźwięki - odgłosy sonarów z niszczycieli bardzo sugestywnie łączą się z warkotem bombowców i chrzęstem gąsienic pojazdów opancerzonych. Całość stanowi produkt wyśmienity, wspaniały efekt ewolucji serii, i na pewno warta jest polecenia wszystkim miłośnikom gier strategicznych opartych na systemie turowym; zarówno wielbiciele poprzednich tytułów z serii ***General***, jak i ci, którzy jeszcze się z nimi nie spotkali, nie będą zawiedzeni. Gra jest warta gorącego polecenia, co i niniejszym czynię... i czekam na ***Panzer General 2***, który ma się ukazać już wkrótce.

ManJAk

P.S. Szkoda tylko, że jak na razie nikt nie zamierza zająć się dystrybucją tego wyśmienitego tytułu

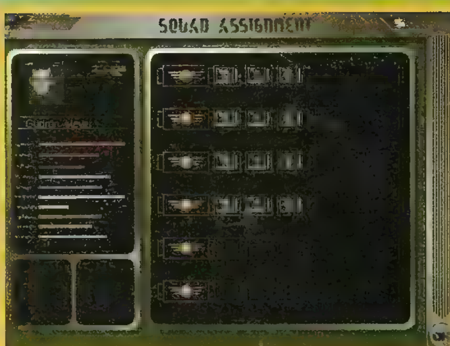






X-COM: APOCALYPSE





NOWE IKONY W X-COM

sposoby walki żołnierzy:
ostrożny, normalny, agresywny

rodzaje ruchu:
kucnięcie czołganie, marsz, bieg

mapa

Kiedy około trzy lata temu przyszedł do mnie, świeżo upieczonego posiadacza 386 -ki, kolega przynosząc nową grę pt. *UFO*, uznałem to za dobry żart. Któż wpadłby na podobny pomysł i tworzył program o zielonych ludzikach z kosmosu? A jednak Microprose trafiła swym produktem w dziesiątkę i już wkrótce stał się on pozycją niemal kultową. Część druga tylko podtrzymała popularność tematyki, jednak dopiero trzecia odsłona miała stanowić przysłowiową „kropkę nad i". Czy tak się stało?

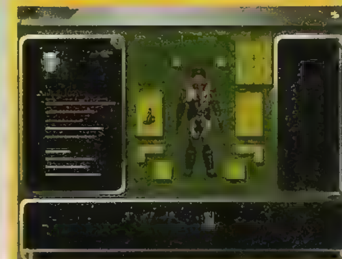
Fabuła, rzecz jasna, musi w znacznym stopniu nawiązywać do poprzedników. Po kolejnych porażkach, bezwzględni obcy bynajmniej nie zaprzestali inwazji niebieskiej planety. Wręcz przeciwnie, ich ataki nasiliły się do tego stopnia, że ludzie zostali zmuszeni do założenia wielkich miast, w których mogliby się bronić. Nowym wynalazkiem przybyszów z kosmosu zostały bramy międzywymiarowe, pozwalające na przemierzanie wielkich odległości w ułamku sekundy. W ten oto sposób organizacja **X-Com** stała się ostatnią linią obrony naszych współplemieńców.

Tego wszystkiego dowiesz się z całkiem ładnego wprowadzenia, którego jedyną wadą jest długość, a właściwie to... „krótkość". Zaraz potem czeka Cię niemały szok. Widok tak wielkiej metropolii, jak Mega Primus, gdzie toczyć się będzie walka z wrogiem, sprawia niewątpliwie bardzo dobre wrażenie. Miasto jest po prostu wielkie. Można obserwować je godzinami, bowiem żyje własnym życiem, dostarczając coraz to nowych atrakcji. Musisz wiedzieć o nim kilka rzeczy. Przede wszystkim, rządzone jest przez Senat, na którego czele stoi burmistrz. Stanowi on główne źródło Twoich dochodów, należy zatem starać się, aby przez cały czas był zadowolony. Podobnie trzeba postępować z policją, strzegącą tu porządku. Oprócz tego zyski czerpiesz z najprzeróżniejszych korporacji, które mają jednak tę podstawową wadę, że są wrażliwe na oddziaływanie obcych, zatem sporo misji będziesz wykonywał w budynkach należących do dużych firm, w których paskudne ufoki ustanowiły przyczółek. Jeśli chodzi o wroga, stał się on dużo bardziej niebezpieczny, gdyż potrafi infiltrować Twoje posterunki praktycznie niezauważalnie, przybierając postać zwykłych obywateli. Winieneś również obserwować wszelkie odkryte bramy międzywymiarowe, bowiem to one są głównym źródłem kłopotów. Kiedy tylko dostrzeżesz jakiś obiekt przybywający stamtąd, natychmiast wysyłaj doń grupę szturmową, która sobie z nim poradzi.

Grę warto zacząć od budowy własnej bazy, zakupu odpowiednich pomieszczeń i sprzętu. W przeciwieństwie do poprzednich części, werbunek nowych załóg, tzn. żołnierzy i naukowców nie jest już przysłowiowym kupowaniem kota w worku. Możesz dokładnie określić, jakie zdolności winny cechować rekrutów, dzięki czemu masz okazję do stworzenia własnych, niepowtarzalnych oddziałów desantowych. Może to być np. drużyna snajperska, o niskiej wytrzymałości, ale dużej celności, bądź też zespół specjalistów psionicznych. Ostatecznie, zawsze możesz zakupić samych mięśniaków, którym sam Rambo rady nie da. Podobnie ma się sprawa z naukowcami, których zdolności określa wskaźnik przygotowania do zawodu. Dzięki temu możesz wybierać najlepszych ludzi, jacy w danej chwili się zgłoszą.

Zarządzanie organizacją obejmuje rzecz jasna także badania nad nowymi technologiami. Tak jak w poprzednich częściach gry, aby móc toczyć równą walkę z przybyszami, musisz opracowywać projekty oparte na obcych rozwiązaniach. Zależności pomiędzy wynalazkami określa stary, dobrze nam już znany schemat, podobny nieco do zastosowanego w ***Cywilizacji***. Ogólnie rzecz biorąc, należy stwierdzić, iż badania to jeden z głównych atutów **Apocalypse**, dowodzący logiczności systemu stworzonego przez autorów. Oczywiście, obejmuje on wszelaką broń, statki, a także wyposażenie bazy. Znamienne, że po odkryciu nowego typu maszyny latającej nie produkujesz dokładnej kopii modelu obcych, lecz tworzysz własną wersję statku.

No cóż, kiedy jesteś już gotowy do starcia, czas pokazać najeźdźcom, kto tu rządzi. Bitwa, tak jak poprzednio, toczy się na znacznie powiększonym obszarze atakowanym przez przeciwnika. Co istotne, tym razem obiekty przedstawione są w mniejszej skali, dzięki czemu masz okazalsze pole widzenia. Bynajmniej nie mamy tu do czynienia z mało przydatnym bajerem, stanowi on istotną pomoc w walce z obcymi, którzy są reprezentowani tym razem przez szereg różnorodnych i bardzo niebezpiecznych kreatur. Od razu rzuca się w oczy ważna innowacja: batalię możesz rozgrywać na dwa sposoby. Pierwszy to znana i lubiana walka podzielona na tury, natomiast



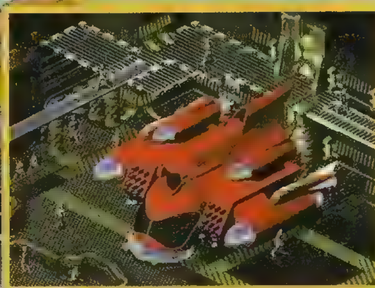
drugi pozwala toczyć boje w czasie rzeczywistym. Ostatnia opcja pozwala lepiej wczuć się w rolę dowódcy oddziału, gdyż niesie ze sobą znacznie większą dynamikę. Należy jednak zaznaczyć, iż wymaga ona doskonale opanowanych prawideł rozgrywki, szybkiego refleksu i przede wszystkim zupełnie innej taktyki. Osobiście wolałem pozostać przy tradycyjnym rozwiązaniu, gdyż jest ono chyba wygodniejsze.



Zestaw ikon sterujących oddziałem uległ znaczącym zmianom. Doszło do nich kilka zupełnie nowych, starym natomiast nadano lepszy wygląd. I tak, do nowinek należy zaliczyć wybór szyku oraz „agresywność" ataku. Oba ustawienia mają kluczowe znaczenie, bowiem decydują o bezpieczeństwie i skuteczności Twoich ludzi. Muszę również wspomnieć o niespotykanym dotychczas sposobie rozpoczynania walki. W *UFo* i *X-Com* zawsze działałeś z pokładu lądownika, z którego od razu trzeba było wyjść. Tym razem akcję prowadzisz nie jedną, lecz kilkoma grupami, które wchodzą na teren operacji z kilku stron. Jest to o tyle wygodne, że nie trzeba wysyłać przez parę tur żołnierzy w różne krańce mapy, gdyż oni już tam są. Aby zwiększyć bezpieczeństwo Twoich wojsk, programiści zaprojektowali dwa nowe tryby poruszania się. Są to: bieg i czołganie. Oba należą do bardzo przydatnych, zwłaszcza wobec przewagi liczebnej wroga.

Skoro już o nim mowa, warto wspomnieć o wysokim poziomie inteligencji obcych, którzy wcale nie stano-







wią łatwego celu, posłusznie idącego na rzeź. Ich oddziały są równie wytrzymałe, jak Twoje, jednak (początkowo) przewyższają Cię technologicznie. Z upodobaniem rzucają granatami, staraj się zatem nie poruszać w dużej grupie. Obcych reprezentuje kilkanaście nowych gatunków, pieczołowicie opracowanych zarówno pod względem wizualnym, jak i merytorycznym. Jak zwykle mamy tu typowe jednostki szturmowe, siekące bronią laserową na lewo i prawo, a także ufoki dywersyjne, które podkradają się do ludzi niepostrzeżenie, by wyrządzić poważne szkody. Tocząc walkę w pomieszczeniach zwróć uwagę na duże okręgi w podłodze, coś jakby wentylatory. Oto windy i teleporty, dodatkowy środek transportu na większe odległości. Winieneś obdarzyć atencją zwłaszcza te drugie, gdyż pozwalają na stosowanie zaskakujących manewrów ofensywnych.

Apocalypse to z pewnością dzieło bardzo udane. Stary, sprawdzony już pomysł wykorzystano po raz kolejny, aby ponownie dostarczyć odbiorcy doskonałej zabawy. Zaznaczam, iż nie mamy tu do czynienia z czymś zupełnie nowym, lecz właściwie tą samą grą, wzbogaconą o nowe możliwości pozwalające ambitnym dowódcom rozwinąć skrzydła. Czy tak jest źle? Przeciwnie, przecież zagorzali fani ***UFO*** raczej niechętnie przyjęliby konieczność uczenia się obsługi od nowa, a w obecnej postaci nawet zwolennicy awangardowych rozwiązań znajdą coś dla siebie. Program prezentuje się okazale pod względem grafiki (SVGA oczywiście) wykonanej w tym samym stylu, co poprzednio, jednak wzbogaconej o szereg szczegółów. Podobnie jest z muzyką. Nastrojowe, przygnębiające melodie (choć nie wszystkie) tworzą dość unikalny klimat, pełen napięcia i grozy. Uważam zatem, iż dzieło **Microprose** stanowi pozycję obowiązkową dla wszystkich miłośników strategii i po prostu dobrej zabawy.



Piotr Bilski
„Alien"







Producent:
Mythos Games/Microprose
Dystrybutor:
DO SPRAWDZENIA



Heroes II of Might and Magic
The Price of Loyalty



Można powiedzieć, iż **Heroes of Might & Magic II** na powrót wyniosło strategie rozgrywane w systemie turowym na wyżyny list przebojów. Oprawieni we wspaniałą szatę graficzną i dźwiękową, przemyślani do najdrobniejszego strategicznego detalu, **„Heroes part II"** zasłużenie zyskali sobie uznanie na całym świecie. Nic jednak nie jest doskonałe, toteż i w tym przypadku pojawiły się słowa krytyki. Ot, wielu graczy narzekało na przykład na brak możliwości rekrutacji „żywiołów", tudzież denerwowało ich charakterystyczne puste miejsce w zamku nekromanty. Szczęśliwie na uwagi tego rodzaju wyczulona była firma **Cyberlore** specjalizująca się w produkcji różnego rodzaju „dodatków specjalnych". Jej największym osiągnięciem był jak dotąd ***Beyond the Dark Portal***, doskonale znana miłośnikom real-time strategy nowa kampania do ***Warcrafta II***. Obecnie, szukając jakby spełnienia także i w strategiach bazujących na turach, **Cyberlore** przygotował pakiet zatytułowany **The Price of Loyalty**. Mówiąc w wielkim skrócie, jest to zestaw kilku świeżutkich kampanii, kilkunastu nowych misji oraz garści kilku innych drobiazgów, które powinny zadowolić każdego miłośnika **Heroes of Might & Magic II**. Mozna by rzec, że czekaliśmy na coś takiego od długiego czasu.

Cena wyboru

Bodajże największy atut pakietu to duża różnorodność zawartych w nim kampanii. Dwie z nich, tytułowa The Price of Loyalty oraz Descendants to coś dla wytrwałych - obydwie zbudowane są z ośmiu misji, z których każda kolejna oznacza wyższy stopień trudności. Będziesz w nich zmagał się z czasem i silniejszym przeciwnikiem, szukał magicznych przedmiotów lub nawet łamał sobie głowę, jak przedostać się na pobliską wyspę. Nieco mniej ambitni mogą sprawdzić się w dwóch mniejszych, liczących zaledwie cztery etapy, kampaniach. Pierwsza z nich, Wizard's Isle, rozgrywa się na kilku magicznych wyspach, druga zaś to „relacja" z Twojego powrotu do domu. Stąd też i jej nazwa: Voyage Home. Obydwie kampanie jakkolwiek krótsze od swoich większych sióstr, wymagają od gracza nie mniej wysiłku umysłowego. Wystarczy jeden fałszywy ruch, by po kilku dniach/tygodniach stanąć w obliczu klęski. W tym zresztą leży powab całego programu. Po prostu niewiele trzeba, by przekroczył on niewidzialną granicę, która dzieli gry nie-do-przejścia od tych, które choć trudne, są jednak możliwe do ukończenia. Produkt **Cyberlore** należy na szczęście do tej drugiej grupy i chwała mu za to. Równie wciągający co oryginalni **Herosi 2**, daje jednak większą satysfakcję z ukończenia gry. To ostatnie stwierdzenie odnosi się zresztą nie tylko do wymienionych właśnie kampanii, ale i do ponad 20 pojedynczych scenariuszy, jakie także znalazły się w zestawie . Wśród nich znajdziesz zarówno małe i szybkie „eSki", jak i olbrzymie „XLki". Jakkolwiek wszystkie one są dobre dla pojedynczego gracza, to jednak najlepiej gra się w nie w towarzystwie. To stara prawda, której nie muszę chyba udowadniać.



Artefakty, herosi i różne wydarzenia

Druga rzecz, która stanowi o atrakcyjności **The Price of Loyalty** to całe mnóstwo różnych „drobiazgów" na mapie gry. Pojawiły się na niej miejsca, w których możesz prowadzić zaciąg żywiołów i duchów; dziwaczne chatki zamieszkiwane przez magów, którzy potrafią pokazać Ci wybrany fragment mapy; stajnie i nawet magiczne bramy zamykające niektóre rejony pola gry. Od czasu do czasu znajdziesz też zamkniętego w klatce herosa, który z wdzięczności przyłączy się do Ciebie za darmo. Summa summarum, czeka tutaj na Ciebie około piętnastu nowych lokacji oraz dziesięciu, świeżo upieczonych bohaterów.

Największą niespodzianką są jednak nowe artefakty. Nie dość, że jest ich równo szesnaście, to jeszcze wiele z nich posiada dwie różne cechy. Taki na przykład Arm of Martyr daje ci 3 punkty mocy czaru ale też obniża morale Twojej armii. Broach of Shielding sprawia z kolei, iż otrzymujesz tylko połowę ran zadanych w czasie walki przez magię, choć jednocześnie moc Twoich własnych zaklęć obniżona jest o dwa punkty. Jak mówią, coś za coś. Warto też wspomnieć o tym, iż kilka artefaktów, jeśli połączyć





Heroes II ...

9 8 9

STRATEGICZNA



486DX2/66MHz
8 MB RAM
SVGA CD-ROM

Producent:
Cyberlore

Dystrybutor:
Mirage

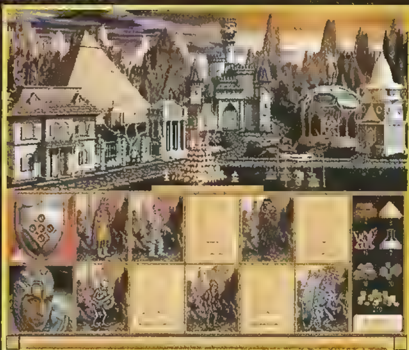


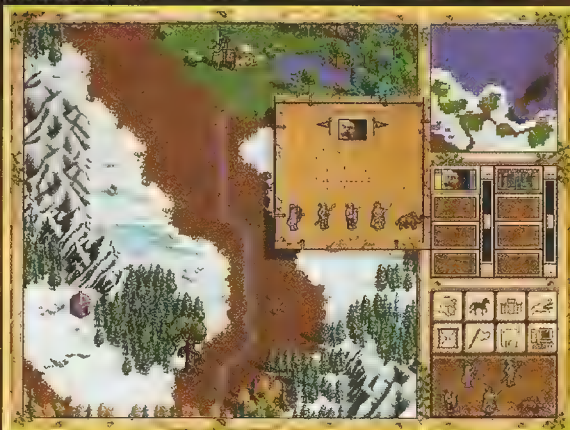
je razem, dają noszącemu je herosowi dodatkową moc(!). W zalewie starych i nowych przedmiotów będziesz więc musiał wybierać te, które przydadzą Ci się najbardziej. Nie jest to łatwe zwłaszcza, że prawdopodobnie nigdy jeszcze tego nie robiłeś - w oryginalnych Herosach2 było w końcu o 16 artefaktów mniej. Ale cóż, zawsze jest ten pierwszy raz.

Prawie ideał

Podsumowując, **The Price of Loyalty** wygląda niemalże jak ideał. Bogactwo kampanii i scenariuszy, wiele nowych elementów na mapie gry, możliwość gry w sieci maksymalnie sześciu ludzi - nic, tylko zasiąść do komputera. A wady? Cóż, tym słowem łatwiej jest tutaj określić rzeczy, których zabrakło w zestawie, niż te, które się w nim rzeczywiście znalazły. Aż prosi się na przykład o nowe zaklęcia oraz nowe rodzaje wojsk, jakie mógłbyś produkować w miastach. Świątynia w zamku nekromanty to zaś nieco za mało, aby nadać mu nowe oblicze, że o siedzibach innych herosów nie wspomnę. Cóż, wygląda na to, że **Cyberlore** pozostawiło sobie otwartą furtkę na wypadek produkcji kolejnego dodatku do naszych ***Herosów 2***. I w sumie bardzo dobrze. Ja zaś ze swej strony proponuję na razie **The Price of Loyalty**, gdyż naprawdę jest to wyjątkowa okazja dla wszystkich miłośników strategii, fantasy i magii.

Piotr Orcholski











OUTLAWS

Tematyka Dzikiego Zachodu nigdy nie była szczególnie popularna wśród graczy komputerowych. Ważniejsze tytuły można policzyć na palcach jednej ręki i zdawać by się mogło, że epoka słynnych bandytów i dzielnych szeryfów minęła bezpowrotnie, wraz z Johnem Waynem. Okazuje się jednak, iż wciąż czynione są starania, aby gatunek utrzymać przy życiu. Na polu kinematografii dobrym tego przykładem są Szybcy i martwi, czy też Bez przebaczenia. Natomiast w dziedzinie gier z pomocą spieszy firma **Lucas Arts**, która równolegle z tworzeniem kolejnych części związanych z cyklem **Star Wars** wydała właśnie dzieło niezwykłe, żeby nie powiedzieć awangardowe. Chodzi tu oczywiście o długo oczekiwanych **Outlaws**.

Historia, którą mamy okazję poznać, czerpie pełnymi garściami z bogatej skarbnicy tradycji westernu. Można nawet pokusić się o stwierdzenie, że prezentując niebanalną fabułę i dobre wykonanie, prześciga filmowe pierwowzory. Tobie, Czytelniku, przypada rola szeryfa Jamesa Andersona. Jest to typowa postać pozytywna, z oddaniem strzegąca porządku i spokoju podległych sobie obywateli. Oczywiście, pojawia się także czarny charakter, w osobie bezwzględnego potentata kolejowego, którego jedynym celem w życiu jest bogacenie się, rzecz jasna kosztem innych. Gdy nasz bohater usiłuje przeciwstawić się złemu baronowi, spotyka go przykra riposta. Żonę odnajduje zamordowaną, natomiast kilkuletnia córeczka zostaje porwana. Nie mając wielkiego wyboru, rozpoczyna krucjatę przeciwko bandytom.

Program z pozoru wygląda jak typowa trójwymiarowa strzelanina typu ***Quake***. Uzbrojony po zęby przemierzasz najprzeróżniejsze lokacje w poszukiwaniu zwykłych przeciwników, a także ich hersztów - wyjątkowo wrednych gości. **Outlaws** oferuje pod tym względem wszystko, czego mógłbyś do pełni szczęścia potrzebować. Znajdziesz tu bowiem efektowny zestaw sprzętu do zabijania, w skład którego wchodzi niemal wszystko, co posiadali ówcześni szeryfowie, zaczynając od rewolweru, czy noża, poprzez karabin z lunetą oraz potężną strzelbę, a kończąc na dynamicie i karabinie Gatlinga. Zapewniam, że sprzęt to nie tylko różnorodny, ale i śmiertelnie niebezpieczny. Atrybutem rzadko spotykanym u konkurencji jest konieczność „ręcznego" przeładowywania amunicji. Bywa, że podczas brawurowej akcji zabraknie pocisków w bębenku i zanim zdążysz go napełnić, już leżysz, trafiony kulą znikąd. W ogóle należy zauważyć wysoki poziom inteligencji komputerowych przeciwników, którzy nie tylko stoją, czekając aż ich zabijesz, ale śmiało podejmują akcje zaczepne. Biegają szybko i strzelają celnie, będziesz więc miał dość ciężką przeprawę. Dodatkowym problemem objawiającym się podczas walki, jest konieczność ciągłej obserwacji terenu wokół siebie, a zwłaszcza ubezpieczanie tyłów. Pamiętaj, tu nigdy nie masz przewagi! Ostrożne przebieganie przy ścianach budynków to najpewniejszy sposób na przetrwanie. W niektórych miejscach znajdziesz cenną amunicję, nową broń, a także apteczki, klucze i inne przedmioty. Na ulicach możesz również spotkać niewinnych przechodniów, którzy głównie przeszkadzają, biegając w kółko i zasłaniając pole widzenia; naturalnie, zabijać nieszczęśników nie wypada...

Cóż jednak decyduje o wyjątkowości **Outlaws** i usprawiedliwia wysokie oceny w metce? Przede wszystkim wątek przygodowy. Aby ukończyć konkretną planszę, nie wystarczy tylko strzelać, trzeba również













pomyśleć. Problemy do rozwiązania nie są jednak szczególnie trudne i nie zniechęcają mniej ambitnych odbiorców. Wystarczy trochę pokręcić się po terenie, zwrócić uwagę na kilka szczegółów, a rozwiązanie samo się nasunie.

Sprawa kolejna to wspaniały klimat Dzikiego Zachodu, rzadko spotykany w jakichkolwiek dziełach. Składa się nań przede wszystkim muzyka: doskonała, nastrojowa, poruszająca. Rzadko można posłuchać podobnych utworów; to jeden z głównych atutów gry. Bardzo dobrze prezentuje się też grafika - choć nie fotorealistyczna, wyśmienicie obrazuje przedstawianą epokę. Co ważniejsze, działa dostatecznie szybko już na P60, co nie jest dziś konfiguracją wygórowaną.

Podsumowując, należy pochwalić **Lucas Arts** za kolejny udany produkt, który raczej nie utonie w powodzi doomowatych strzelanin dzięki oprawie (świetny efekt np. głębiny wodnej) oraz pomysłowi. W **Outlaws** po prostu warto zagrać.

Piotr Bilski „Alien"









Producent:
Lucas Arts
Dystrybutor:
IPS









Hellbender

Jeśli uważnie śledzisz, co dzieje się na rynku gier komputerowych, z pewnością zauważyłeś wzrastającą ostatnio aktywność firmy **Microsoft**. Gigant, który dotychczas tworzył systemy operacyjne i profesjonalne programy do nich, teraz na poważnie zajął się dziedziną gier. Pierwszym poważnym programem, wyprodukowanym w celu zaspokojenia tej, coraz szerszej, rzeszy użytkowników komputera, był, jak zapewne pamiętasz, *Fury 3*. Nie było to dzieło specjalnie ambitne, miało raczej pokazać możliwości firmy i jej produktów. Istotnie, wszystkie gry wydawane przez **Microsoft** działają wyłącznie w środowisku Windows 95. Jest to, jak sądzę, krok skierowany w celu zdobycia sobie większej liczby zwolenników systemu, który wcale do idealnych nie należy. Ostatnio obserwujemy prawdziwą eksplozję dzieł tworzonych przez drużynę Billa Gatesa. Jednym z nich jest **Hellbender**. Czy stanowi on rewolucję w omawianej dziedzinie?

Historia opowiadana przez autorów nie należy do oryginalnych. Na krańcach cywilizacji ziemskiej panoszy się zła rasa Bionów. Rada Pokoju (cóż za naiwna nazwa) uznała, że paskudnych kosmitów należy raz na zawsze nauczyć moresu. Od pomysłu do przemysłu droga niedaleka, zostałeś więc zgłoszony na ochotnika, który z radością poleci walczyć w imię sprawiedliwości, wolności i innego pustosłowia. Natychmiast udałeś się w stronę systemu Nexus i rozpocząłeś batalię.

Gra jako żywo przypomina omawiany powyżej program ***Fury 3***, a także DOS-owy przebój ***Terminal Velocity***. Akcja toczy się nad powierzchnią planety, nad którą latasz i niszczysz każdego napotkanego wroga. Jest to znany od jakiegoś czasu schemat łączenia elementów zręcznościówki i symulacji, stanowiący jednak całkiem spójną całość. **Hellbendera** odróżnia od konkurencji kilka cech. Mianowicie, pomimo graficznego bogactwa, działa bardzo płynnie na każdym procesorze Pentium. Ponadto pracuje w systemie okienkowym, co zbliża pecety do prawdziwego multitaskingu. Wreszcie rzec trzeba o tzw. efektach specjalnych, które sprawiają, że pomimo iż dzieło nie odkrywa niczego nowego, można śmiało polecić je przyjaciołom i znajomym jako źródło niezgorszej rozrywki.

Jeśli chodzi o stronę graficzną programu, to przyznać trzeba, iż wszelkie obiekty wykonano bardzo dokładnie. Budowle są oryginalne, nierzadko kolorowe, wrogowie rozpadają się w efektownych eksplozjach, a na niektórych planszach pada deszcz, okraszany złowrogimi błyskawicami. Teren także nie ustępuje pozostałym elementom, jest urozmaicony i pozwala poczuć się jak w realnym świecie. Poza tym, i za to należą się duże brawa, po osiągnięciu określonej wysokości opuszczasz atmosferę i ulatujesz w przestrzeń kosmiczną. Czyż to nie piękne?

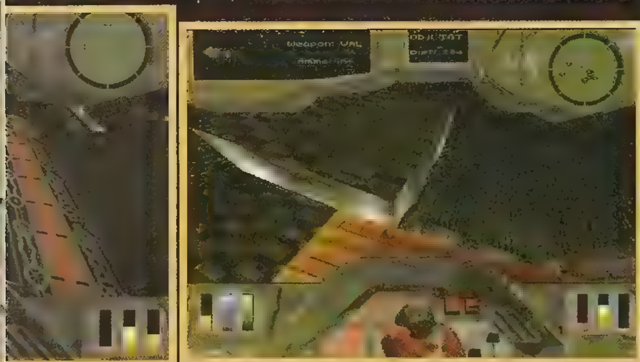
Istotnym jest, iż walka nie toczy się wyłącznie nad powierzchnią. Po znalezieniu odpowiedniego przycisku (czerwone kółko), wkraczasz do wnę-









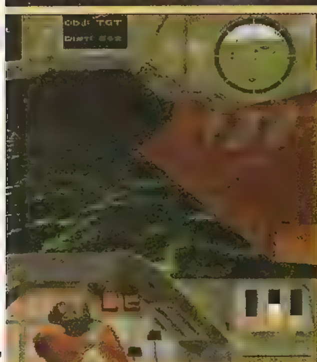


trza bazy wroga, która stanowi prawdziwy labirynt korytarzy pełnych niebezpieczeństw. Ta część przypomina w znacznym stopniu ***Descenta***, z tym, że jest mniej skomplikowana.

Sterowanie uproszczono „do bólu", co jest zabiegeim na pewno pozytywnym, albowiem pozwalającym skupić się na samej akcji. Kursory służą

der

do obrotów, X i Z do lotu w przód i w tył itp. Nie ma tu żadnej filozofii. Nawigację ułatwia kompas, którego igła powinna być zawsze zwrócona na północ (wtedy lecisz w dobrym kierunku) oraz mapa. Ważny cel oznaczony jest żółtym rombem, pod którym widnieje pasek odwzorowujący jego energię. I to chyba wszystko, pozostaje tylko latać, strzelać i jeszcze raz strzelać.



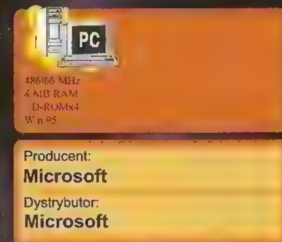


Na koniec mała niespodzianka dla fanatyków serialu Z Archiwum X, związana z oprawą dźwiękową. Otóż Twój pojazd wyposażony jest w wirtualny komputer E.V.E., który co pewien czas informuje Cię o celach i statusie misji. Głos dla niego podkładany jest przez samą Gilian Anderson, czyli agentkę Scully. Nie ma tego co prawda zbyt wiele, jednak powinno miłośników rzeczonego serialu zainteresować, a może i zachęcić do zdobycia gry.

Podsumowując, uznaję dzieło Microsoftu za całkiem udany element propagandowy, który może nie powala na kolana odmiennością, za to pokazuje, że pod Windows 95 można robić dobre, sprawnie działające gry. Dodatkowy atut stanowi dość niska cena (ok.120 zł.), która ma znaczący wpływ na pozytywną ocenę.

Piotr Bilski „Alien"



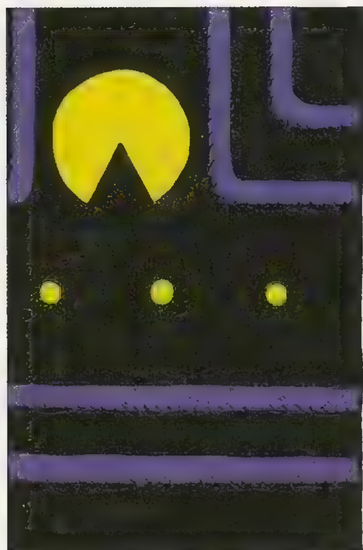


Producent:
Microsoft

Dystrybutor:
Microsoft

Fido i Mel na tropie...

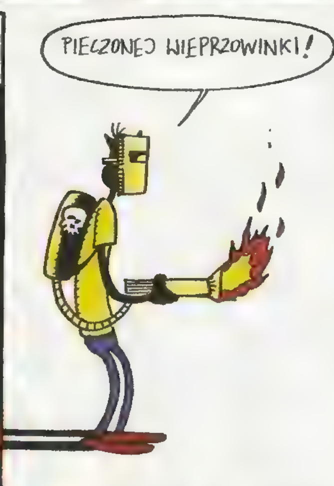








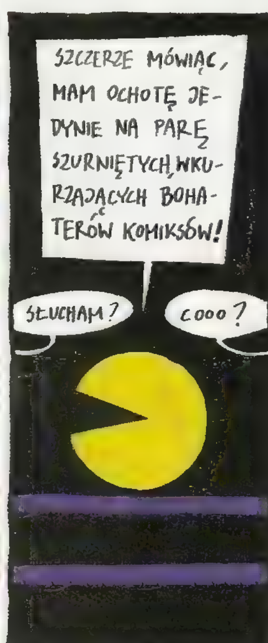














Civilization 2 PL

Dość już dawno temu na naszym rynku pojawiła się gra **Civilization 2**. Już wtedy było wiadomo, że wyjdzie jej polska wersja. Prace nad nią ciągnęły się prawie w nieskończoność. Ale wreszcie jest - **Civilization 2** polska wersja językowa.

Jaka jest ta polska **Cywilizacja**? Ano taka sama jak angielska - jedynie prawie wszystkie teksty w niej zostały zmienione na polskie. Ale tylko teksty. Wszystkie sceny „mówione" pozostały bez zmian. Spotkanie z Wysoką Radą jest dwujęzyczne - doradcy prawią po angielsku a sens ich wypowiedzi podawany jest poniżej po polsku. Również teksty na filmikach po wybudowaniu Cudu Swiata pozostały niezmienione.



Nie będę się tu rozpisywał o samej grze. Powiem jedynie, że mimo upływu roku od premiery angielskojęzycznej wersji program się nie zestarzał ani trochę - nadal jest to absolutny hit, który wciąga tak samo jak dawniej.

I jeszcze informacja dla wszystkich tych, którzy zakupili w Polsce poprzednią wersję **Civilization 2**. Polski dystrybutor, firma IPS Computer Group, informuje, że można wymienić angielskojęzyczną wersję na polską. Operacja ta kosztuje 20 zł za kompakt - i można jej dokonywać w siedzibie firmy:

IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. (022) 642 27 66, 642 27 68

Woderman

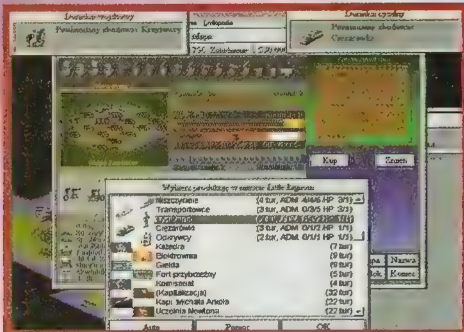
Maskowanie

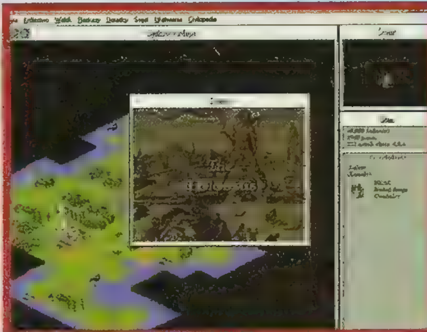
Przedmioty zbytku

Cywilizacja 2 PL
9 8 9
STRATEGICZNA

PC
486DX
8 MB RAM, CD-ROM
Win 3.1 lub Win 95

Producent: **MicroProse**
Dystrybutor: **IPS**





No Respect



Kategoria gier zręcznościowych mieści w sobie wiele rozmaitych typów programów - od sportowych, poprzez wyścigi samochodowe i bijatyki, po najróżniejsze strzelanki. Do ostatniego subrodzaju zalicza się właśnie **No Respect**, firmowany przez znanego na świecie potentata w dziedzinie oprogramowania rozrywkowego - firmę **Ocean**.

Zasady gry są niezwykle proste. Jest arena i dwóch graczy. Zadaniem każdego jest zestrzelenie przeciwnika. Zwycięzcą pojedynku jest ten, kto dwukrotnie sprowadzi przeciwnika do parteru z dymem za ognem. Do wyboru masz całkiem spory zestawik postaci, prowadzących różnorodne typy pojazdów. Każda taka para - pilot i pojazd - charakteryzuje się odmiennymi możliwościami. Raz będzie to szybsza maszyna kosztem osłon, innym razem lepsza zwrotność za cenę prędkości.

Areną, na której toczy się potyczka, jest wąwóz naszpikowany skałami i rozmaitymi budowlami. Na jego terenie możesz znaleźć dodatkową amunicję do każdej z broni, odzyskać utracone osłony czy uzupełnić paliwo. Prócz zwykłych dodatków rozsianych po arenie, mogą się tam również znaleźć budynki uzupełniające „na maxa" poszczególne zapasy. Na niektórych arenach rozmieszczone są także wieże z działami. Bywa też, że na polu walki znajdują się drzwi laserowe - należy wtedy odnaleźć klucz. Sam wąwóz jest często wielopoziomowy, a specjalne rampy prowadzą na wyżej położone tarasy.

Co do grafiki, to stoi ona na należytym poziomie. Dobrze przygotowane areny i nieźle wykonane pojazdy zadowolą większość graczy. Jeśli jednak ktoś się spodziewa jakichś fajerwerków, to ich tu nie znajdzie. Muzyka natomiast nie jest jakaś rewelacyjna - ot, brzęczy sobie coś w tle, nie przeszkadzając w grze.

Podsumowując, **No Respect** nie jest jakąś rewelacyjną grą. Moim skromnym zdaniem samodzielne granie nie da dużo radości; jedynie gra w sieci może zadowolić, a na szczęście program posiada taką opcję.

Woderman





No Respect
8 7 6
ZRĘCZNOŚCIOWA

PC
PC Pentium 100MHz
16 MB RAM, Win 95
SVGA, CD-ROM

Producent: **Ocean**
Dystrybutor: **Mirage**

DECISIVE BATTLES of WWII: The Ardennes Offensive





Mimo, iż II wojna światowa obfitowała w całe mnóstwo dramatycznych momentów, to jednak żaden z nich nie może się równać z niemiecką ofensywą w Ardenach... no, przynajmniej sądząc po ilości gier, które powstały później na bazie tej bitwy. Najnowsza produkcja w tej dziedzinie, **The Ardennes Offensive**, choć jak żywa przypomina pewien hit gier planszowych z lat sześćdziesiątych, to i tak jest jedną z najlepszych, komputerowych prób przybliżenia nam realiów tamtych wydarzeń. Ale też trudno się temu dziwić. Za obecną Ofensywą stoją bowiem dwaj światowi potentaci w dziedzinie gier strategicznych: **SSI** (***Panzer General***) oraz **SSG** (**Warlords III**).

Tradycyjna, dobra strategia

Mamy mroźny poranek 16 grudnia. Amerykańscy żołnierze właśnie zabierają się za śniadanie, kiedy nagle spada na nich ulewa ognia, stali i kilku dywizji pancernych SS. Trzymana dotąd w absolutnej tajemnicy, niemiecka ofensywa ruszyła właśnie by rozbić i zepchnąć Aliantów do morza. Od tego dnia przez ponad miesiąc toczyć się będą niezwykle krwawe walki, w których po obu stronach zginie ponad 100 tysięcy żołnierzy. I będą to Twoi żołnierze, gdyż, jak na porządną grę strategiczną przystało, **TAO** oferuje Ci możliwość dowodzenia obydwiema stronami konfliktu. Równie stylowo prezentuje się podział gry. Możesz wybrać pełną, składającą się z 64 tur kampanię, w której znajdziesz dosłownie wszystko, co program ma do zaoferowania, tudzież spróbować szczęścia w jednej z ośmiu misji. Różnią się one między sobą długością, ilością dostępnych jednostek oraz celem, jaki musisz osiągnąć. Wszystkie te czynniki połączone razem i zsumowane z bardzo dobrą sztuczną inteligencją gry sprawiają, iż **The Ardennes Offensive** jest programem niezmiernie wymagającym. Rzecz jasna możesz sobie pomóc poluźniając nieco gorset sztywnych zasad gry, tzn.: wyłączyć krycie jednostek, zwiększyć ilość rezerw, lub też zneutralizować wpływ pogody; nawet przy najniższym poziomie trudności przeżyłem jednak mnóstwo ciężkich chwil i to grając zarówno Amerykanami, jak i Niemcami. Tak wysoki poziom AI czyni z **TAO** rzadki przykład gry, która, choć daje możliwość sieciowania (sieć, e-mail, Internet), to jednak jest równie dobra w wersji „single". I bardzo słusznie.

Żetony, kostki i sześciokątne pola

Na początku zaznaczyłem, iż **The Ardennes Offensive** wygląda jak „regularna" gra planszowa. Stwarza to niestety pewien problem, gdyż dla jednych jest to dodatkowa zachęta do gry, dla innych zaś koszmar z ohydnie wyglądającymi, płaskimi żetonami wojsk i dorównującą im pod względem brzydoty mapą pola bitwy. Cóż, są to mocne słowa ale niestety i takie opinie usłyszałem chodząc i pytając znajomych prawie-generałów o zdanie. Z drugiej strony, ja sam nie byłbym aż tak ostry w ocenie, gdyż program posiada wiele zalet, których próżno by szukać u konkurencji. Po pierwsze, jest niesłychanie prosty w obsłudze - Twoja rola ogranicza się tu w zasadzie tylko do przesuwania żetonów oraz wybierania celów. Po drugie posiada przejrzyste zasady walki, które ujęte są w zgrabną tabelę obejmującą wszystkie niespodzianki pola bitwy: pogodę, ukształtowanie terenu, ogień osłonowy artylerii, głębokość okopów, zaopatrzenie, itp. Gdy dochodzi do walki, komputer pokazuje Ci po prostu wszystkie bonusy tak Twoje, jak i przeciwnika, po czym „turla kostką" (to element losowy obecny w czasie każdej wojny), po czym ustala końcowy rezultat. Jest to prosty, przejrzysty i bardzo wydajny system walki, jeden z najlepszych jakie w ogóle widziałem.

The Ardennes Offensive wyposażony jest także w szeroką, i o ile zdążyłem się zorientować godną zaufania, bibliotekę danych. Znajdziesz w niej informacje na temat wojsk biorących udział w walkach, rodzajów używanego wówczas sprzętu, dowódców, jak również opis historyczny każdej misji. Nie jest to wprawdzie jakaś szczególna zaleta gry, gdyż wiele innych programów strategicznych także wyposażonych jest w podobne zbiory, jednak zawsze miło jest, gdy z danej gry można dowiedzieć się także nieco i o prawdziwej historii. W rzeczy samej twórcy **TAO** posunęli się tak daleko w swej historycznej prawomyślności, że nie zamieścili w grze ani jednej misji alternatywnej. Szkoda, gdyż miło byłoby sprawdzić, jak potoczyłaby się wojna gdyby Niemcy mieli na przykład nieco więcej rezerw. Niestety - nie tym razem.

Podsumowując, **The Ardennes Offensive**, to gra o nieco staroświeckiej grafice, którą równoważy jednakże starannie dopracowany system walki oraz bardzo silna AI. Może nawet nieco zbyt silna, gdyż gra wydaje się być z początku nieco zbyt trudna. Mniej cierpliwi mogą się zniechęcić, wierzę jednak, iż prawdziwi miłośnicy strategii tym bardziej wciągną się w tę ostatnią niemiecką ofensywę na Zachodzie.

Piotr Orcholski





Producent:
Mindscape

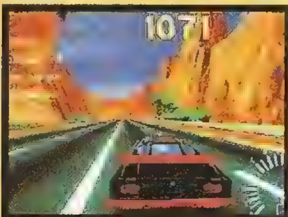
No.1 AWARD WINNERS





Do paków zdążyliśmy się już przyzwyczaić. Wydawcy, chcąc pozbyć się swoich starszych produktów, wkładają kilka gier do jednego pudełka i znacznie obniżają cenę. Podobnie zrobiła też firma **Empire Interactive**, która włączyła cztery gry różnych producentów pod wspólny tytuł **Award Winners No .1**. Numer jeden wskazuje na to, że będzie ich więcej, lecz póki co jest pierwszy.

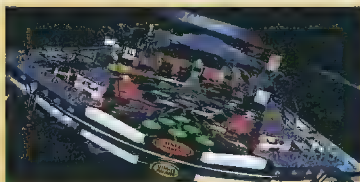
Tytuły, które można znaleźć w pudełku, należą do różnych kategorii tematycznych; są to: **Star Trek: The Next Generation** firmy **MicroProse, Pro Pinball - The Web** firmy **Empire Interactive, Screamer** firmy **Virgin Interactive i Actua Soccer** firmy **Gremlin Interactive**. Wszystkie są z lat 95/96, więc trochę już wysłużone. Nie znaczy to, że nie warto w nie zagrać. Ich opisy pojawiły się na łamach pisma, więc pokrótce przypomnę.



Star Trek: The Next Generation jest trzecią częścią gry, nawiązującą do pełnometrażowego filmu o załodze Enterprise. Jest typową przygodówką, zawierającą także nieco dodatkowych, wzbogacających rozgrywkę elementów. Składa się z szeregu różnych misji, polegających na wykonywaniu pewnych czynności, przemieszczaniu się po różnych lokacjach, rozmawianiu z napotkanymi postaciami oraz rozwiązywaniu zagadek. Szczegółowy opis zamieszczony został w numerze 8/95. Gra uzyskała bardzo wysoką notę, jak na tamte czasy.

Pro Pinball - The Web jest pierwszym trójwymiarowym pinballem stworzonym przez firmę Empire. Zawiera wszystkie elementy jakie powinien mieć prawdziwy pinball, takie jak trzy flippery, dwie rampy, pętle oraz mnóstwo innych bajerów, jak na przykład migające światełka, bramki etc. Świetna grafika, dwadzieścia muzyczek przygrywających w tle uświetnia zabawę. Opis w numerze 7/96, oceny jakie gra uzyskała: 8/7/6.

Screamer jest grą symulującą wyścigi samochodowe, z ostrym przechyłem raczej w kierunku zręcznościówki aniżeli symulacji jako takiej. Niezależnie od tego, gra owa była niemałym przebojem; jak zapewne wiesz firma **Virgin Interactive** poszła za ciosem i wydała już jej drugą część. Wiadomo, że jeśli grałeś w **Screamera 2**, to pierwsza część nie przypadnie Ci do gustu, lecz jeśli nigdy jej nie widziałeś, to powinna Ci się spodobać. Niezłe tory, szybka jazda, kilka samochodów i dobra zabawa na kilka tygodni.



Actua Soccer, jedna z lepszych gier symulujących piłkę nożną, jest najlepszym programem w tym zestawie. W numerze 6/97 opisywałem ligową edycję tej gry wspominając o walorach AS. Przypomnę jedynie, że znaleźć tu możesz szybką animację, dość realistyczne odzwierciedlenie wydarzeń z boiska piłkarskiego oraz świetną 'mowę komentatora. Ta gra to prawdziwy hit, zresztą oceny 9/9/9 jakie uzyskała ona w numerze 1/96 mówią same za siebie.

Podsumowując, firma **Empire Interactive** w swoim pierwszym paku, zamieściła jedne z najlepszych tytułów wydanych na przestrzeni ostatnich lat, co zasadniczo bardzo jej się chwali, albowiem zwykle w przypadku paków bywa tak, ze jeden, góra dwa tytuły to dobre gry, a reszta to w najlepszym przypadku programy miernej jakości.. Myślę, że jeśli do tej pory nie miałeś styczności z tymi produktami, to powinieneś być zadowolony z możliwości ich zakupu, wszystkich razem wziętych, za rozsądną cenę.

Arkadiusz Matczyński









Award Winers No.1



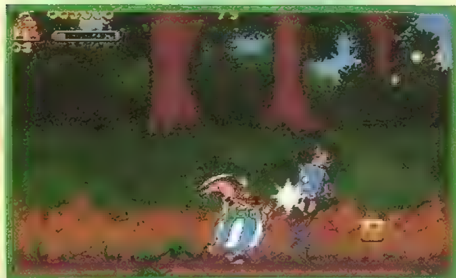
486 DX2, 66MHz
8 MB RAM
2xCD-ROM
DOS lub Win 95

Producent:
Empire Interactive

Dystrybutor:
Mark Soft







Asterix & Obelix

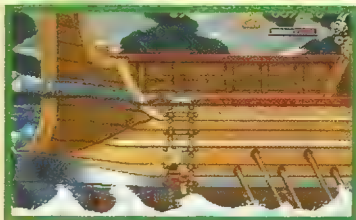
O firmie **Infogrames** słyszał coś niecoś chyba każdy gracz. Francuscy programiści uraczyli nas ostatnimi czasy małą serią platformówek skierowanych raczej do młodszych miłośników komputerowej zabawy. Ale jak to zwykle bywa o ograniczeniach wiekowych tutaj się nie mówi, bo co by powiedzieli nasi ojcowie, gdyby dowiedzieli się, że ich ulubiona gierka przeznaczona jest dla dzieci do dwunastego roku życia? Właśnie taką grą, z pozoru dedykowaną tylko dzieciom, a w rzeczywistości mogącą każdemu zapewnić kilka godzin dobrej zabawy, jest **Asterix & Obelix**, jeden z tytułów wspomnianej serii.

Od razu muszę Cię jednak ostrzec, że gra ta nie stanowi żadnej rewelacji w dziedzinie platformówek, nie zaskoczy Cię ani wspaniałą grafiką, ani najwyższej jakości dźwiękiem. Nie uświadczysz tu także przerywnikowych sekwencji video ani ścieżek audio na płytce z grą. Jest to bowiem typowy niskobudżetowy produkt, wydany bez tego wielkiego rozgłosu towarzyszącego głównym tytułom przodujących na rynku firm. I chociaż takie drobne gry jak **Asterix & Obelix** pozostają w cieniu, bywa, że bawią znacznie lepiej niż te okrzyczane i często przereklamowane giganty. Zwłaszcza jeżeli przyjdzie w nie grać dzieciom, dla których najważniejsza jest prostota obsługi, szybka akcja oraz dużo humoru i zabawnych zachowań bohaterów. A tego raczej nie brakuje w **Asterix & Obelix**.

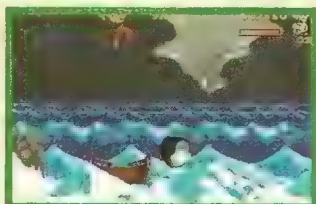


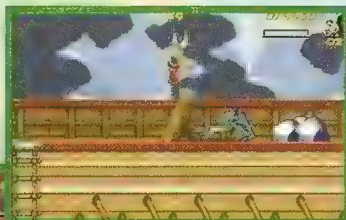
Tytułowych nierozłącznych przyjaciół chyba nie muszę Ci przedstawiać. Na pewno dobrze ich pamiętasz z filmów animowanych i komiksów, a tym razem masz szansę nie tylko obserwować ich zwariowane przygody, ale również w nich uczestniczyć, wcielając się w jednego z nich. Akcja gry toczy się jakieś 50 lat przed naszą erą, kiedy to Europa znajduje się pod panowaniem Rzymian. Poszczególne państwa cierpią tyranię okrutnego cesarza. I tutaj wkraczają nasi bohaterowie. W pogoni za dobrą zabawą podróżują po podbitych krainach, niosąc pomoc uciśnionym i... zbierając bonusy.

Po wybraniu, którym bohaterem chcesz sterować i ustawieniu poziomu trudności czeka Cię wiele dni (komputerowych) wojaży, a wieczorami długie wojenne opowieści przy ognisku. Ale, jak to w platformówkach, Twoje zadanie sprowadza się do przechodzenia kolejnych plansz w odpowiednim czasie (albo krótszym), potężnym uderzeniem pięści usuwaniu z drogi czatujących na Ciebie rzymskich żołnierzy oraz szarżujących dzików i zbierania wszelkich bonusów, a za wszystko to zdobywasz cenne punkty.



Tyle o treści gry. Teraz wypadałoby wspomnieć coś o wykonaniu. Niestety, z tym nie jest rewelacyjnie, ale czego można się spodziewać po gierce, która chodzi na 386, a nie wiem czy czasem nawet nie dałoby się jej odpalić na AT. Grafika w rozdzielczości 320x200, w 256 kolorach, jest przeciętna, ale znośna. Oprawa dźwiękowa również jest taka sobie. Owszem, w tle przygrywa muzyczka, są jakieś efekty, ale wszystko to przypomina stare dobre czasy, kiedy to jedynym źródłem dźwięku w komputerze był bzyczek, chociaż gra wykorzystuje naturalnie kartę dźwiękową. Nieco lepiej sytuacja przedstawia się, gdy uruchomisz program pod Windows. W tym środowisku pojawiają się nowe opcje, jak na przykład możliwość gry w okienku (dostępne jest kilka rozmiarów), a wtedy niska rozdzielczość już tak nie razi. Także dźwięk odtwarzany jest tu z nieco lepszą jakością. Ale po raz kolejny chciałbym zauważyć, że nie jest to gra, która ma zaskakiwać wspaniałym wykonaniem, oryginalną fabułą i złożonością akcji, lecz produkt przeznaczony raczej dla dzieci, uwielbiających przygody dwóch wesołych Galów wspomaganych przez druida Panoramixa i jego magiczną miksturę.





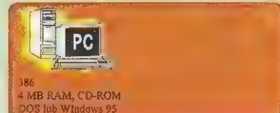


Interesującą opcją jest możliwość gry w dwie osoby na jednym komputerze - wtedy jeden z uczestników zabawy wciela się w Obeliksa, drugi w Asterixa i obaj wyruszają aby podziwiać świat oraz przysparzać problemów rzymskim najeźdźcom. Niestety, brak tu obsługi gry przez kabel/sieć/modem; z drugiej jednak strony, nie jest to chyba tak naprawdę niezbędne.

Jakkolwiek gra wydaje się mi, staremu wyjadaczowi klawiatury, zupełnie przeciętna, sądzę, że młodszym graczom może dostarczyć trochę radości. A na pierwsze kontakty z komputerem dla maluchów powinna nadawać się idealnie. A że gra nie jest banalnie prosta nawet na najniższym poziomie trudności, myślę, że również rodzice pobawiliby się trochę w Asterixa w wolnym czasie. Nie brakuje tutaj bowiem zabawnych sytuacji oraz urozmaiconych scenerii i zadań dla głównych bohaterów. Jeśli miałbym ją jednak polecić komuś starszemu, to chyba tylko posiadaczom słabszego sprzętu. No i, naturalnie, miłośnikom Asterixa...

Krutny











Małe komercyjne gierki zajmujące po kilka megabajtów na twardym dysku odchodzą już powoli w niepamięć. A pomyśleć, że jeszcze nie tak dawno nikt z nas nie spodziewał się, że może istnieć jakiś lepszy nośnik niż porządna dyskietka 1.44 MB... Cóż, technika idzie naprzód, być może już niedługo programy będą wydawane na płytkach nowej generacji zdolnych pomieścić po kilka gigabajtów każda. Ciekawe czy wtedy też będą się zdarzać przygodówki zajmujące nawet po siedem płytek, jak to ma miejsce z obecnymi. W każdym razie, ukazujące się teraz małe objętościowo programy, przeznaczone są przede wszystkim dla dzieci, a starsi miłośnicy komputerowej zabawy muszą bawić się przewalaniem po biurku stert kompaktów, aby znaleźć płytkę -nastą do gry X.

Jednym z nowszych programów przeznaczonych głównie dla najmłodszych, jest nieskomplikowana, aczkolwiek interesująca platformówka Spirou, firmy Infogrames. Masz tutaj szansę wziąć udział w wielkiej aferze, w której stawką jest zagłada całej ludzkości. Otóż na międzynarodowym sympozjum, zorganizowanym w samym sercu Nowego Jorku, zaprezentować ma swoje nowe wynalazki światowej sławy profesor Count Champignac. Jednak nie tak chce los - profesor zostaje uprowadzony przez podstępną Cyanidę, która zamierza wykorzystać jego wynalazki, aby stanąć na czele armii robotów, zapanować nad światem, a ludzi uczynić swymi niewolnikami. Jedynymi, którzy są w stanie jej przeszkodzić są Spirou i Fantasio, najwierniejsi przyjaciele profesora, a zarazem nieustraszeni fotoreporterzy goniący za wielkimi wydarzeniami, nie martwiąc się przy tym zbytnio o własne bezpieczeństwo. Przyjaciele podzielili się - Spirou rusza w pościg, a Fantasio zabiera się za śledztwo, aby zebrać możliwie najwięcej przydatnych informacji. W tym momencie zaczyna się Twoja rola i jak zapewne już się domyśliłeś, to Ty zajmiesz się pościgiem. Losy świata w Twoich rękach, a więc ruszaj! A czasu masz bardzo mało...

SPIROU

W Spirou nie można narzekać na monotonność. Wszędzie czyhają na Ciebie pułapki, bonusy i niebezpieczne przejścia (na przykład po linie), gra się szybko i dość przyjemnie, choć czasem trzeba trochę pogłówkować, coś przesunąć, po czymś się wdrapać, ażeby móc przejść dalej... i tak do następnego poziomu. Scenerie są ciekawe i dopracowane, zwłaszcza początkowa, miejska. Dodatkowym urozmaiceniem jest możliwość wchodzenia w drzwi ulicznych kamienic ażeby wyjść podobnymi drzwiami...kilka pięter wyżej.

Twój bohater odznacza się, jak to w platformówkach, niesłychaną skocznością wzwyż, której Partyka mógłby tylko pozazdrościć; to dzięki niej jesteś w stanie pokonać wszelkie przeszkody. Co ciekawe, w grze towarzyszy Ci jakieś rude futrzane zwierzątko z wielkim i jeszcze bardziej rudym ogonem, w dodatku skaczące jak zając, choć zającem chyba nie będące, jako że uliczne psy nie gonią za nim, tylko za Tobą...

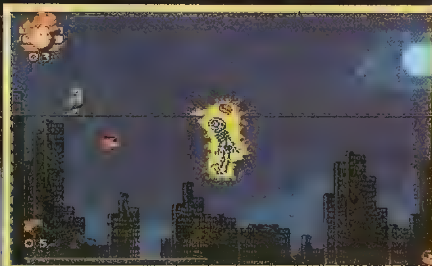
Tak przedstawia się tematyka gry. A jak strona techniczna? Ano, olśniewających rewelacji się nie spodziewaj, jest to po prostu porządny program wykonany dość niskim nakładem kosztów i nie wymagający mocnego komputera. Ot, dość łatwa platformówka, z kolorową dynamiczną grafiką, niestety w niskiej rozdzielczości i takim sobie dźwiękiem. W okienku Windowsa wygląda to dość ładnie (dostępnych jest kilka rozmiarów okienka z grą), za to znacznie gorzej w DOS-ie w rozdzielczości 320x200, a więc jeśli masz szybki komputer, skorzystaj z nowszego systemu. Zwłaszcza, że w wersji pod DOS zapomniano dodać kilku użytecznych opcji, jak na przykład możliwość zdefiniowania klawiszy sterujących grą. Co jeszcze warto powiedzieć na korzyść wersji pod Windows'95, to to, że bez problemu pracuje również w tle innych aplikacji, zatrzymując na ten czas akcję tak, że po ponownym uaktywnieniu programu możesz kontynuować zabawę jakbyś jej w ogóle nie przerywał.



Podsumowując, Spirou to dość udany pomysł na niewielkich rozmiarów grę z przyzwoitymi wymaganiami sprzętowymi, troszkę jednak za mały nacisk postawiono moim zdaniem na oprawę dźwiękową. Dzieciom nie powinno to jednak sprawiać zbyt dużego problemu, a że gierka jest dość łatwa (są trzy dostępne poziomy trudności), nawet najmłodsi mogą się nią dobrze bawić. Humoru i zabawnych sytuacji nie powinno im tutaj zabraknąć.

Krutny







Spirou

6	5	7

PC

386
4 MB RAM
DOS lub Windows 95

Producent: **Infogrames Multimedia**

Dystrybutor: **Mirage**





KONTROFENSYWA

Gdy ***Command & Conquer***, a później ***Red Alert*** święciły swoje triumfy, konkurencja w pocie czoła pracowała nad stworzeniem czegoś równie przebojowego. Jak to zwykle bywa, rezultaty były różne. Dla jednych rzeczywisty czas akcji a'la ***Westwood*** stał się ciekawą odskocznią dla własnych, bardzo dobrych pomysłów (*GeneWars*), dla innych zaś okazał się szczytem możliwości. **Counter Action** firmy **Mindscape**, tudzież **Kontrofensywa**, jak brzmi polska nazwa programu, należy niestety do tej drugiej grupy gier. Gier, które choć mają pewne pozory oryginalności, to jednak absolutnie nie są w stanie równać się z pierwowzorem. W przypadku **Counter Action** jest zaś nawet gorzej, gdyż program ten stanowi wierne odbicie tylko jednej trzeciej całego ***Command & Conquer***. Brzmi tajemniczo? Czytaj dalej, a dowiesz się dlaczego.

Początki wyglądają bardzo obiecująco. W odróżnieniu od wielu innych strategii rozgrywanych w czasie rzeczywistym, **Kontrofensywa** nie jest opowieścią o walkach na planecie X toczonych w odległej przyszłości z użyciem futurystycznego sprzętu. Tutaj zamiast wydumanych pojazdów mamy po prostu stare, dobre Pantery oraz, jak zwykle niezawodne, T-34 z czerwoną gwiazdą wymalowaną na wieżyczce. Jasno z tego wynika, iż po jednej stronie mamy tutaj Niemców, po drugiej zaś Rosjan, zaś akcja programu osadzona jest w realiach II Wojny Światowej. Stanowi to moim zdaniem główną atrakcję gry, gdyż jest ona pierwszą strategią w czasie rzeczywistym, w której zobaczysz prawdziwe, istniejące kiedyś czołgi, pojazdy pancerne i artylerię. Wydaje mi się, że w takich warunkach łatwiej jest się wczuć w atmosferę prawdziwej bitwy, gdyż od samego początku wiesz, co dana jednostka może zrobić, a czego nie. Jednym słowem oszczędzona zostaje Ci możliwość popełnienia jakichś głupich błędów wynikających z niewiedzy.

Niestety, pomimo użycia wspaniałego pomysłu, wszystko to na nic. Cały ten nieźle zapowiadający się początek ginie w momencie, gdy człowiek zaczyna grać. Winę za to ponosi zaś owa jedna trzecia część **Command & Conquer**, o której wspomniałem na początku. Otóż, jak sam zapewne pamiętasz, akcja tego programu oparta była na trzech filarach: gromadzeniu pieniędzy, rozbudowie bazy i wojsk oraz samej walce. Koktajl, który wychodził z połączenia tych czynników, był niesłychanie pociągający, co też pewnie sam możesz potwierdzić. Problem z **Kontrofensywą** polega zaś na tym, iż posiada ona tylko jeden z trzech wyżej wymienionych elementów, walkę - o nowych jednostkach, budynkach, tudzież zbieraniu funduszy nie ma zaś tutaj żadnej mowy. Pieniądze i tak nie byłyby Ci zresztą potrzebne, gdyż nie masz ich na co wydać. Proste. Do roboty pozostaje Ci więc tylko jedno: walka.

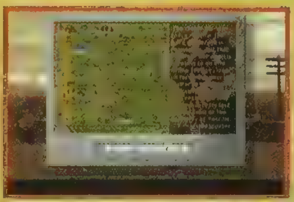
Na początku zabawy otrzymujesz rozkazy na temat celów, jakie masz osiągnąć w danej misji. Celów owych jest cała gama, od obrony wskazanych obiektów poczynając, poprzez ewakuację wybranych jednostek, a na frontalnym ataku kończąc. Niestety, szybko stwierdzisz, że wszystkie te zadania sprowadzają się w sumie do tego samego: strzelania w najbliższą wrogą jednostkę, co bynajmniej trudno nazwać interesującym zajęciem. Nie to jest jednak największym grzechem gry. Znacznie gorszy jest fakt, iż przed rozpoczęciem misji w niewielkim nawet stopniu nie możesz zmieniać rozmieszczenia swych wojsk. W rezultacie przegrawszy daną misję zmuszony jesteś rozgrywać ją kolejny raz i to w dokładnie identycznej formie. A szkoda, gdyż myślę, że gra byłaby znacznie bardziej interesująca, gdybyś mógł sprawdzić w praktyce swoje własne rozwiązania.



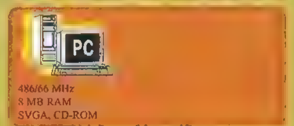
Gwoździem do trumny, bo inaczej nie można tego nazwać, jest oprawa graficzna programu. Gdybym był indiańskim tropicielem być może nie miałbym problemów z odnalezieniem moich jednostek. Niestety nie jestem, w związku z czym przegrałem niejedną potyczkę nie odnalazłszy na czas swoich malutkich, szaroburych oddziałów walczących na tle wielkiej, szaroburej planszy. Do tej pory zadaję sobie pytanie, czy **Counter Action** to gra, czy też test na bystre spojrzenie? Bo bardziej wygląda na to drugie...

Mimo wszystkich tych wad, **Kontrofensywa** może się jednak komuś spodobać. Powód? Cóż, bez względu na to, czy było to założenie twórców programu, **Counter Action** jest najprostszą strategią w czasie rzeczywistym, jaką kiedykolwiek miałem okazję widzieć. Na głowie masz tylko i wyłącznie walkę, wszystkie troski związane z pustą kasą są tutaj jedynie złym snem, chwytasz zatem za mysz i po prostu grasz. Cudowne, ale ta reszta... Osobiście nadal wolę ***C&C*** i nie zmieni tego ani prostota **Kontrofensywy**, ani też fakt, iż firma Optimus BIS postarała się o pełną lokalizację tej gry.

Piotr Orcholski







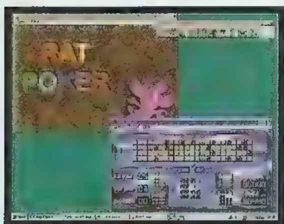
Producent: **Mindscape**

Dystrybutor: **Optimus BIS**



Entertainment Pack
THE PUZZLE COLLECTION

Czy wyobrażasz sobie blondynkę, która bawi się grami logicznymi? Jestem pewna, że uśmiechasz się w duchu, przypominając sobie dowcip o śladach korektora na ekranie albo szmince na joysticku. Nie zawsze jednak tak jest; gdy oglądałam nowy produkt firmy **Microsoft - Entertainment Pack The Puzzle Collection** - wcale nie polegało to na radości z tego, że są kolorowe obrazki. Będąc w pełni świadomą jak używa się komputera (nie tylko do zabawy), tymi grami bawiłam się doskonale. Jest to zestaw dziesięciu wspaniałych programów, stworzonych przez Rosjanina Aleksieja Pajtnova, który to wiele lat temu wymyślił znanego i popularnego na całym świecie Tetrisa.



Każda z umieszczonych w komplecie gier jest inna, jedyną rzeczą która je łączy to fakt, że w mniejszym lub większym stopniu (przeważnie w większym), wymagają używania szarych komórek. Postaram się teraz pokrótce opisać każdą z nich.

Pierwsza to Fringer; polega ona na szybkim rozwiązywaniu supełków na równolegle wiszących sznurkach, na zasadzie zbliżonej do maszyny tkackiej. Zdążyć trzeba przed całkowitym zasupłaniem sznurków.

Następna gra to Finty Flush; tutaj musisz poukładać kolorowe kuleczki do odpowiednich kratek, tak aby w każdej z nich znajdowały się tylko jednokolorowe oczka. Zabawa wymaga szybkiego myślenia, wyobraźni przestrzennej i odrobiny logiki.



Trzecia z cyklu to Mixed Genetics - chodzi w niej o to, aby z różnych wymieszanych genetycznie zwierzątek na zasadzie klonowania złożyć jednego typowego przedstawiciela danej rasy. Przykładowo dobrać takie trzy małpki, z których każda ma „coś na swoim miejscu" (jedna rączki, druga nóżki, trzecia brzuszek) i stworzyć z nich jedną normalną małpę.

Kolejną grą jest Rat Poker. Tutaj musisz dobrać co najmniej trzy jednokolorowe szczurki, z rzeszy biegających po drabinkach barwnych zwierzątek. Pomagają Ci w tym pułapki, dzięki którym możesz zatrzymywać na chwilę, lub przekładać w inne miejsca wybrane stworzonka. Ta zabawa wymaga przede wszystkim szybkiego myślenia i refleksu.

Piątym programem jest Lineup, który opiera się na podobnym pomyśle co Tetris. Trzeba tak poukładać klocki, aby stworzyły jedną linię. Tu jednak nie spadają one z góry, tylko leżą w magazynku, który oczywiście dość szybko przepełnia się. Aby wygrać należy więc szybko myśleć i układać elementy na planszy tak, aby jej nie zablokować i nie dopuścić do zapełnienia przechowalni.



Szóstą z kolei jest zabawa Jewel Chase. Tu biegasz po planszy małym „chłopkiem" i zbierasz skarby. Aby nie było zbyt prosto, można poruszać się tylko po jednokolorowych kafelkach. W tym przypadku nie ścigasz się z czasem, a z podobnym do Ciebie przeciwnikiem na zasadzie kto pierwszy po skarb ten lepszy.

Następną propozycją Microsoftu jest Color Collision. Polega ona na sterowaniu latającą kreską i trafianiu w słoneczka o kolorze Twojej linii. Dopóki kreska nie znajdzie przeszkody porusza się tylko skośnie. Gdy nie trafisz w odpowiednie słoneczko pojawiają się przeszkadzajki, o które możesz się rozbić.

Ósmą z kolei jest gra zatytułowana Charmer. W tym przypadku jesteś zaklinaczem węży i musisz dbać o to, aby na ich głowach nie rozbiły się kawałki dzbanów. Wymagać to będzie od Ciebie nie lada zręczności a także pewnego wysilenia szarych komórek.

Przedostatnia propozycja to Spring Weekend. Zabawa ta polega na ułożeniu w dwudziestu ruchach podanego schematu. Przykładowo żeby w jednej z lini pomiędzy ślimakami znalazł się jeden motylek. Całe „mieszanie" w schemacie to kręcenie jednocześnie sześcioma elementami wokół jednego.

Ostatnią, dziesiątą grą, jest Muddled Casino. Jej celem jest zrzucenie ze stołu kart w odpowiedniej kolejności. Aby nie było zbyt prosto karty przesuwać można tylko po kilka jednocześnie.

Wszystkie wymienione gierki charakteryzują się bardzo ładną kolorową grafiką i miłymi dla ucha dźwiękami. Ich główną zaletą są proste zasady, za to trzeba, bawiąc się nimi, dużo kombinować. Dodatkowo mają wysoki stopień uzależniający i trzeba wiele wysiłku aby się od nich oderwać. Krótko mówiąc - rozrywka przyjemna, nie tylko dla blondynek.

Kamila Tkaczyk





Entertainment Pack...

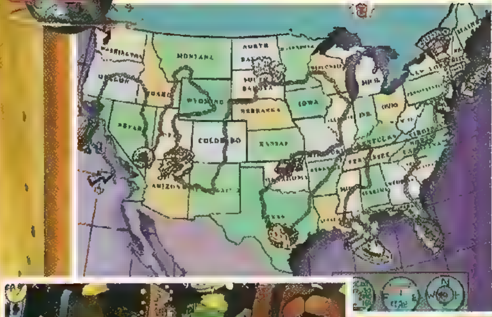
6 6 8

PC

486/66MHz
8 MB RAM, CD-ROMX2
WIN 95/NT

Producent:
Microsoft

Dystrybutor:
Microsoft

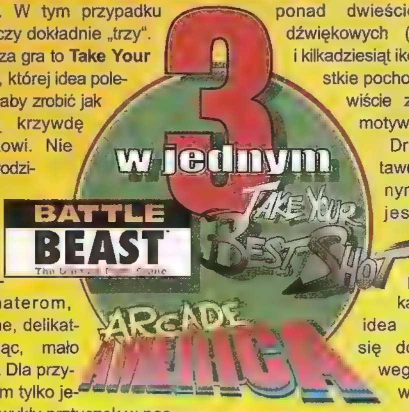






Ostatnio dość sporo pojawiających się tytułów to rozmaite składanki, paki itp. Może to świadczyć o braku nowych pomysłów wśród wydawców, ale ogólnie stanowi dość pozytywne zjawisko, dzięki któremu mamy szansę nabyć kilka gier w cenie jednej. W tym przypadku „kilka" znaczy dokładnie „trzy".

Pierwsza gra to **Take Your Best Shot**, której idea polega na tym aby zrobić jak największą krzywdę przeciwnikowi. Nie będę rozwodziła się nad przykrościami, które możesz zafundować bohaterom, gdyż są one, delikatnie mówiąc, mało eleganckie. Dla przykładu podam tylko jedną. Taki zwykły prztyczek w nos, wydawałoby się, nic okrutnego zrobić nie może, a jednak otrzymawszy go bohater gry płacze jak małe dziecko, któremu ktoś wyrządził straszną krzywdę. Aby gra stała się dla Ciebie bardziej przyjemna, możesz nazwać swojego przeciwnika imieniem kogoś, kto wyjątkowo nadepnął Ci na odcisk; masz w ten sposób możliwość aby sie wyżyć na swoim szefie, kobiecie która Cię rzuciła, czy kimkolwiek innym. Wystarczy odrobina wyobraźni i już wściekłość zmienia się w słodką, cichą zemstę, która, co najważniejsze, nie niesie za sobą żadnych konsekwencji.

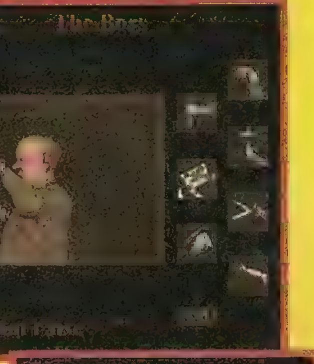


Take Your Best Shot daje Ci jeszcze inne rodzaje zabawy. Nie ma to jak stary, wiecznie żywy **Arkanoid**, z tym, że tutaj piłeczką musisz zbijać główki dwóch głównych bohaterów, które przy uderzeniu wybuchają, tracą środek twarzy lub, w bardzo efektowny sposób, gubią oczy.

Producent dołożył do tej gry wiele dodatkowych elementów, które możesz dołączyć do swojego systemu Windows. Masz do dyspozycji wiele tapet (wallpaper) i wygaszaczy ekranu (screen savers), ponad dwieście efektów dźwiękowych (noisy bits) i kilkadziesiąt ikonek. Wszystkie pochodzące oczywiście z głównego motywu gry.

Drugą z zestawu 3 w jednym pudełku jest **Arcade America**. Typowa platformówka, której cała idea sprowadza się do szczęśliwego doprowadzenia bohatera na koncert w Woodstock. Grę zaczynasz jadąc samochodzikiem do odpowiedniego miejsca na mapie Stanów Zjednoczonych. Tutaj jedynym Twoim zadaniem jest omijać przeszkody (drzewa, zwierzęta, inne pojazdy) i zbierać dodatkowe „życia" i punkty. Po drodze zawitasz do więzienia w Alcatraz, gdzie zmierzysz się z duchami, odwiedzisz jaskinie hazardu w Las Vegas i wiele innych ciekawych miejsc. W każdym z nich czeka na Ciebie kilka plansz, które musisz przejść aby wyruszyć w dalszą drogę.







Arcade America wydaje się być średniej klasy platformówką, ale w gruncie rzeczy jest to gra, która potrafi wciągnąć. Jest ona szalenie zabawna (bohater atakuje wrogów brzuchem lub kręci palcem w pępku gdy się nudzi), poza tym jest bajecznie kolorowa, każda plansza jest tak wypełniona, że w zasadzie nie wiadomo na czym skupić wzrok, bohaterze, czy tym co dzieje się w tle. Cały obraz dopełniają śmieszne odgłosy wydawane przez wszystkich, którzy przewijają się przez plansze. Podsumowując **Arcade America** muszę stwierdzić, że jest to całkiem sympatyczna gra, pozwalająca radośnie się zrelaksować po ciężkim dniu; nie wymaga używania mózgu.

O wiele gorzej od poprzedników wypada ostatnia gra z zestawu **3 w jednym pudełku**, a mianowicie: **„Battle Beast"**. Jest to nic innego jak zwykła bijatyka. Jedyne co odróżnia ją od pozostałych zabaw tego typu, to bohaterowie. Są to małe zwierzątka, które zmieniają się w straszne roboty. Walka, jak to zwykle bywa, polega na szalonym klepaniu w klawisze oraz umiejętnym wciskaniu specjalnych ich kombinacji, ale sam jej przebieg nie został przez programistów w wyjątkowy sposób urozmaicony. Jedyną rzeczą, która może się podobać jest bardzo kolorowa, komiksowa oprawa graficzna, która przykuwa wzrok. Poza tym, pod względem grywalności daleko tej grze do pozostałych programów z tego zestawu.

Ze względu na różnorodność tych trzech gier trudno mi podsumować jednym zdaniem cały zestaw firmy **7th Level**. Tak jak ***Take Your Best Shot*** zrobił na mnie bardzo dobre wrażenie i ubawił mnie do łez, tak reszta wykazała w tym względzie tendencję spadkową. Mimo tego sądzę, że **3 w jednym pudełku** jest zestawem, który warto mieć, choćby po to, żeby raz na jakiś czas ubarwić sobie szarą rzeczywistość.

Kamila Tkaczyk

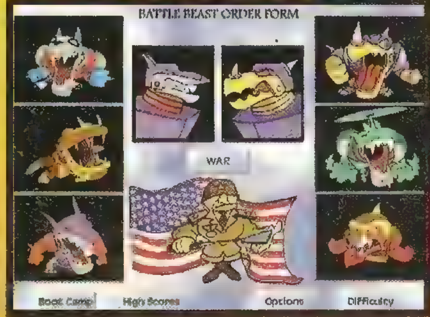
3 w jednym pudełku

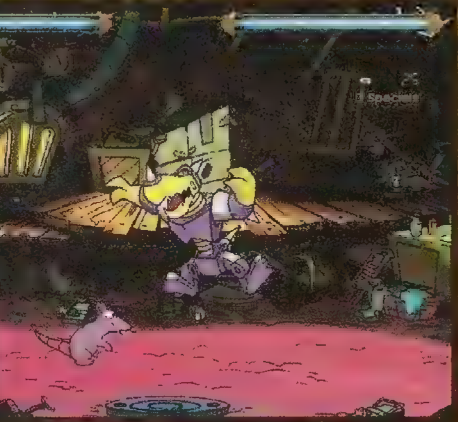
PC

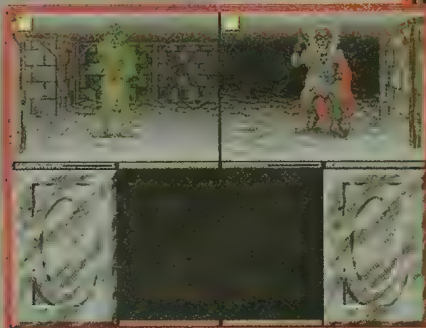
486/33MHz
8 MB RAM
SVGA, CD-ROMx2
Win 3.1 lub Win 95

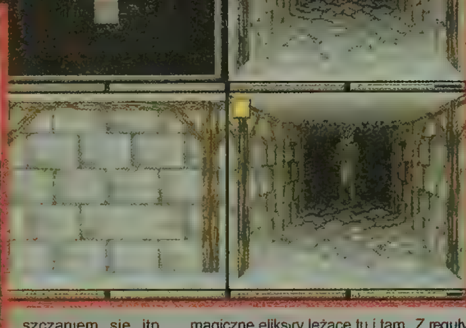
Producent:
7th Level

Dystrybutor:
MarkSoft









Kargon

Czy pamiętasz jeszcze ***Hired Guns***? Świetna gra, prawda? Od strony technicznej rewelacja, grywalność też niebywale wysoka. Do tego wszystkiego dochodziła możliwość gry w dwójkę (a nawet w czwórkę!) na jednym komputerze. Często się zdarzało, że gracze, zamiast współpracować, po prostu polowali na siebie. ***Hired Guns*** stawał się wtedy zupełnie inna grą! Moim zdaniem - jeszcze lepszą!

Nie da się ukryć, że nie tylko mnie przypadł do gustu taki rodzaj zabawy. Wśród rzeszy wielbicieli znaleźli sie także ludzie, którzy po latach postanowili stworzyć własne dzieło opierające się na pomyśle z ***Hired Guns***. Mowa, oczywiście, o grze **Kargon**. Ostatnio jest to jedna z niewielu gier, które często odpalam na swojej Amisi i myślę, że warto, abyś i Ty po nią sięgnął. Mam nadzieje, że tekst ten sprawi, iż **Kargon** stanie się bardziej popularny.

Pewnie domyśliłeś się, że **Kargon** jest grą dla kilku graczy. Da się wprawdzie pograć samotnie (tzn. z komputerowym przeciwnikiem), ale nie ma to najmniejszego sensu. Komputer wykonuje ruchy zbyt szybko i nie da Ci żadnych szans na wygraną. Poza tym dużo większą przyjemnością jest pokonanie kolegi. W rozgrywce uczestniczyć może do czterech graczy (w wersji solo trzema steruje komputer), przy czym możliwy jest podział na drużyny! Wtedy dopiero zaczyna się zabawa. Podczas gry ekran dzielony jest na kilka małych okienek, w których każdy z graczy widzi to, co widzi. Zabrzmiało to może mało sensownie, ale chciałem przez to powiedzieć, że pole gry widziane jest z perspektywy postaci, nie jest to jednak środowisko w pełni 3D, tylko coś na kształt starych gier RPG, a więc z obrotem o 90 stopni, skokowym przemieszczaniem się itp. Nie przejmuj się tym, takie rozwiązanie sprawdza się dużo lepiej w tej grze, tu najważniejsza jest szybkość, a nie podziwianie widoczków. Twoim celem będzie wyeliminowanie przeciwników, kryjących się gdzieś w korytarzach.

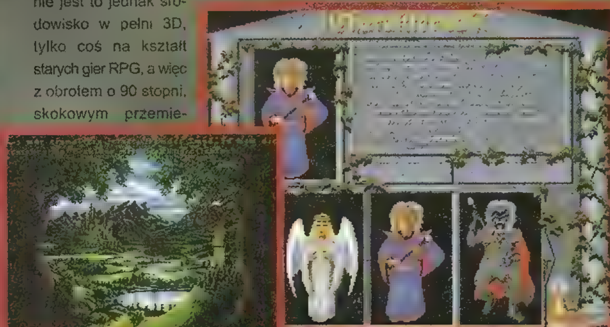
W osiągnięciu zwycięstwa wydatnie pomogą Ci czary wybrane na początku gry, zapomniałem bowiem dodać, że **Kargon** utrzymany jest w klimacie fantasy, a w grze wcielasz się w jednego z przedziwnych stworów, z których warto wymienić aniołka, demona, maga i wiele innych, których nazw boję się tu przytaczać. Każda z postaci ma jeden czar charakterystyczny, dla niej i tylko dla niej. Może to być teleportacja w losowe miejsce (świetny czar, nawiasem mówiąc), lub też potężny potrójny piorun (nie tak dobry). Pozostałe czary są „ogólnodostępne". Nie myśl jednak, że uda Ci się wybrać wszystkie. Każdy z nich kosztuje określoną ilość punktów mocy, przy czym lepsze są na tyle drogie, że słabsi w magii zawodnicy ograniczeni są do zaledwie kilku czarów. Smutne, ale oni nadrabiają to odpornością na rany. Bardzo pomocnym czarem jest piorun, bez niego ciężko będzie Ci zabić kogokolwiek.

Biegając po podziemnych korytarzach warto pamiętać, że niektóre ściany to tylko złudzenie, a przez inne możesz przejść tylko przy użyciu czaru. Odkryłeś ciekawą zasobną komnatę? Czym prędzej stawiaj w przejściu imitację ściany. Przeciwnik tak szybko Cię nie znajdzie. Musisz jednak uważać, każdy rzucony czar zabiera określoną ilość mana, a ta regeneruje się wolno! Rozwiązaniem tego problemu mogą być magiczne eliksiry leżące tu i tam. Z reguły każda rozgrywka rozpoczyna się od nerwowego poszukiwania bogactw oraz bezpiecznego schronienia. Nie mogę się nadziwić, ile w tej grze można wykorzystać strategicznych planów. Musisz sam to sprawdzić!

Graficznie **Kargon** nie zachwyca, ale i tak wygląda dużo, DUŻO lepiej od wielu rodzimych produkcji. Znam osoby, którym grafika w **Kargonie** przypadła do gustu. Podobnie rzecz ma się z muzyką - nie zachwyca, ale też nie zniechęca do gry. To, co decyduje o olbrzymiej grywalności **Kargona**, to olbrzymia różnorodność poziomów - około STU! W dodatku niektóre z nich są tak potężne, że dopiero po kilkuset (nie przesadzam!) grach znajdziesz wszystkie ukryte skarby! Niestety, **Kargon** nie jest ideałem i posiada kilka mankamentów, które jednak nie wpływają na końcową ocenę. O grafice i dźwięku już wspomniałem. Inną poważną wadą jest niewielka ilość oraz przydatność zdobywanych artefaktów, a kolejną - zbyt mała ilość czarów i postaci, choć z doświadczenia jednak wiem, że nawet gdyby było ich dwa razy więcej to znudziłyby się po jakimś czasie. Tak to już jest.

Ocena tej gry jest jak widzisz bardzo wysoka. Jest ona zresztą adekwatna tylko i wyłącznie przy grze w kilku. Przy grze z komputerem wystawiam zaledwie 6. No i jeszcze jedno. **Kargon** jest dla mnie super grą, ale mam kilku znajomych, którzy jej nie cierpią.

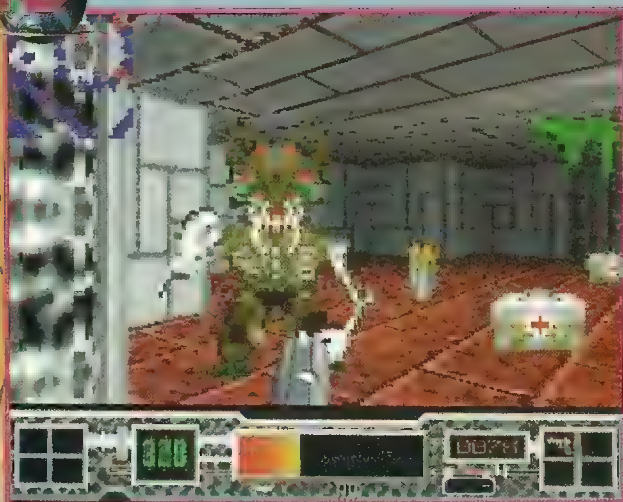
Sebastian Kłomski



Kargon

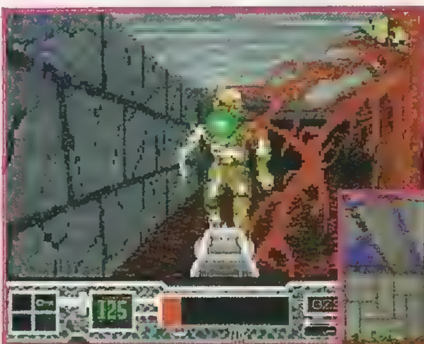
7 7 !

Producent:
Epic Marketing



TESTAMENT

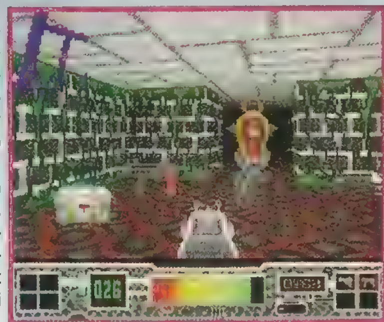
Gdy parę lat temu na pewnym komputerze, zwanym pieszczotliwie „blaszakiem", rekordy popularności zaczęły bić kolejno ***Wolfenstein***, a potem ***Doom***, wszyscy mówili, że podobnych gier na Amidze nie da się zrobić. Czas pokazał, jak bardzo te niedowiarki myliły się. Pod jednym względem mieli jednak rację - większość strzelanek 3D na Amisię prezentowała się raczej kiepsko pod względem grywalności, a i z wykonaniem technicznym różnie to bywało (przeważnie gorzej niż lepiej). W tym miesiącu ukazały się dwa produkty, które sprawią, że serce prawdziwego miłośnika Doomopodobnych zabije szybciej. Jednym z nich jest Testament firmy **Epic Marketing.**



Cel zabawy został określony dość niejasno. Tak naprawdę, wiadomo na pewno tylko to, że na każdym z 16 poziomów należy odnaleźć manuskrypt. Nieważne po co, ani dlaczego, wierz mi, tej grze niepotrzebna jest olśniewająca historia wprowadzająca, ona sama w sobie jest historią.

Engine gry przypomina ten znany z Wolfensteina. Nie da się tu czołgać, ani skakać. Jedyną taktyką jest odpowiednie manipulowanie ciałem bohatera. Może to się wydawać minusem, ale mi szczerze mówiąc spodobało się takie rozwiązanie. Kolejną rzeczą dość nietypową jak na grę 3D, jest stosunkowo niewielka ilość broni. W **Testamencie** występują tylko cztery rodzaje giwer: pistolecik, karabin maszynowy, miotacz ognia (lub coś w tym rodzaju) i mocniejsza wersja tego ostatniego. Wybór jest jak widać mikroskopijny w porównaniu z innymi klonami ***Dooma***, ale na pocieszenie mogę dodać, że w trakcie zabawy nie odczuwa się tego jako uwstecznienia.

Ogółem **Testament** jest utrzymany w klimatach typu horror-fantasy. Pętając się po ponurych podziemiach, zamczyskach i podwórzach napotkasz mnóstwo szkieletów, zombich i innych stworów z piekła rodem, od czasu do czasu natrafisz również na jakiegoś maga oraz potworka, który do złudzenia przypomina Beholdera, tyle że jest zielony. Dla dodania klimatu okazjonalnie w tle uderza piorun. W ogóle widać, że w przypadku tej gry postawiono na nastrój. Wskazuje na to chociażby rozmieszczenie stworów w labiryntach: w **Testamencie** nigdy nie możesz być pewien co czyha za następnym rogiem.



Jeśli chodzi o poziom trudności gry, to został on naprawdę dobrze wyważony. Parę pierwszych etapów przechodzi się bez większych problemów: łatwi wrogowie, niegroźna broń, stosunkowo proste labirynty. Jednakże już w okolicach trzeciego etapu sprawy zaczynają się komplikować: teren gry jakby większy, wrogowie też ociupinkę sprytniejsi i jacyś twardsi, w rezultacie coraz częściej niepewnie spoglądasz w stronę znikającego paska z życiem, a po czole zaczynają spływać niepowstrzymanym strumieniem irytujące krople potu. Wracając do poziomu trudności, co niektórym graczom może się nie spodobać łatwość z jaką celuje się w potwory. Wystarczy tylko skierować broń mniej więcej w kierunku nadchodzącej poczwary i odpalić odpowiednią porcję ołowiu, aby stwór pożegnał się na zawsze z rodzinnym labiryntem. Dużą pomocą w grze jest system automappingu, dzięki czemu nie musisz zawracać sobie głowy rysowaniem planów podziemi.



Na temat oprawy graficznej **Testamentu** słyszałem już różne opinie. Jedni twierdzą, że wszystko jest tu śliczne, piękne i wspaniałe, inni znów narzekają, że wystrój gry jest do bani. Moim skromnym zdaniem grafika z tego programu dość nieźle trzyma klimat horroru, niestety jak na mój gust kolorystyka na kilometr zalatuje tandeciarstwem. Nie jest to oczywiście ogromny minus, ale mimo wszystko można się było chyba lepiej postarać. Jeśli chodzi o dźwięk, to jest całkiem przeciętny, po prostu spełnia swe zadanie. Z drugiej strony niesamowita wstawka z piorunem przyprawia o gęsią skórkę...

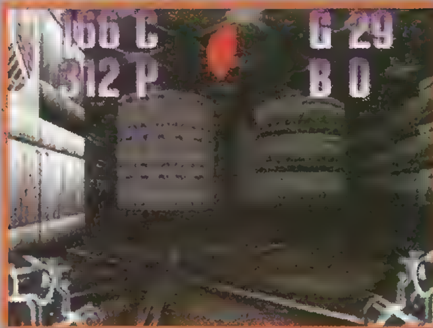
Nie owijając w bawełnę ta gra jest dobra. Powiem więcej, jest znakomita. Pomijając niewiele znaczące minusy (która gra ich nie ma?), wszystko w **Testamencie** zostało dopięte na ostatni guzik. Góra grywalności, mnóstwo dobrej akcji, a do tego gierka chodzi nawet na zwykłej Amidze 1200 bez rozszerzeń. Jeśli jeszcze nie pojąłeś do czego zmierzam, powiem to wyraźnie - nie marnuj wiecej czasu, tylko zagraj w **Testament**!

Elektryczny



Producent:
Epic Marketing

Nemac IV







W tym miesiącu światło dzienne ujrzały dwie nowe strzelanki 3D na Amigę. Jedną z nich jest ***Testament***, o którym możesz przeczytać w niniejszym numerze na stronie obok, kolejną jest długo oczekiwany **Nemac IV** firmy **Sadeness Software**. Wspomniany tytuł był w przygototwaniu tak długo, że zaczynałem podejrzewać, iż nigdy nie trafi w ręce spragnionych wrażeń amigowców. Na szczęście myliłem się, a końcowy efekt ciężkiej pracy programistów jest bez cienia wątpliwości warty długiego oczekiwania.

Według scenariusza gry, komputerowy system obrony jakiegoś bardzo ważnego budynku zupełnie zwariował. Z niewiadomych przyczyn maszynom wydaje się, że teren jest atakowany i, zgodnie z zaprogramowanymi procedurami, uaktywnione zostały rzesze mechanicznych ochroniarzy, którzy zaczęli ostrzeliwać niewinnych ludzi. Ty wcielasz się w postać ogormnego robota bojowego (wygląda trochę jak mały Mechwarrior), którego celem jest zniszczenie oszalałych komputerów.

Nemac IV jest produktem dość nowatorskim jeśli chodzi o amigowe strzelanki 3D. Nietypowym elementem, nie spotykanym w tego rodzaju grach, jest brak możliwości zbierania nowych broni (już widzę jak krzywisz się z niesmakiem). Twój robot rozpoczyna misję z trzema rodzajami spluw: duży karabin maszynowy, plasma gun i wyrzutnia granatów, przy czym pierwsza ze wspomnianych „zabawek" jest najsłabsza i nigdy nie kończy się w niej amunicja. I to niestety wszystko - ale w zupełności wystarcza, aby przeciwników w miarę skutecznie odesłać do krainy szczęśliwego spoczynku.

W **Nemac IV** programiści przygotowali również sporo zagadek do rozwiązania, w rodzaju - znajdź terminal, zdobądź kod, otwórz drzwi. Napotkasz tu także na problemy rodem z labiryntowych RPG, jak choćby uruchamianie dźwigni w odpowiedniej kolejności i czasie. Sprawia to, że program ten nie powinien stać się monotonny po rozwaleniu n-tego robota i zawsze będzie interesującym wyzwaniem dla przeciętnego gracza. Również samo zabijanie wrogów wymaga czasem pomyślunku. Na niektórych etapach można znaleźć specjalne beczki, które po jednym strzale wybuchają. Wystarczy taką niespodziankę przesunąć koło jakiegoś monstra i BUM! - kolejny denat na liczniku zejść.

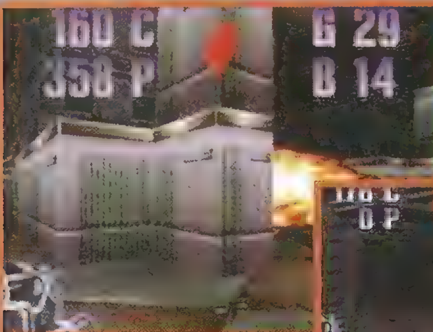


Bardzo przypadły mi do gustu różne roboty, jakie można spotkać podczas wędrówki korytarzami. W przypadku niektórych z nich ciężko się zorientować, co taki delikwent zamierza Ci zrobić. Dajmy na to takie latające piłeczki. Unosi się to w powietrzu, nie strzela tylko za Tobą fruwa. Jeśli postoisz trochę w miejscu otoczy Cię kilka takich maszynek, a jedynym sposobem wyjścia będzie wystrzelanie sobie przez nie drogi. Jak się okazuje „wesołe" piłeczki są nafaszerowane środkami wybuchowymi, a próba wydostania się z takiej pułapki kończy się tragicznie.

Wypadałoby również wspomnieć o niesamowitej grafice **Nemac IV**. Najprościej byłoby powiedzieć „brak mi słów", ale nie pójdę na łatwiznę. Rzadko widuje się tak płynną trójwymiarową animację na Amidze, jak również tak idealny dobór kolorów. Nawet największy sceptyk miałby problemy ze znalezieniem jakiejś wady w stronie graficznej **Nemac IV**. Doskonałe intra, klimatyczne wnętrza i animacja jakiej nie spodziewałbym się ujrzeć w amigowej grze sprawiają, że produkt ten jest prawdziwą ucztą dla oka i skoro już o tym mówimy - również dla ucha.

Bez wątpienia polecam tę grę każdemu, kto lubi sobie czasem postrzelać i nie tylko. W porównaniu z opisywanym w tym numerze ***Testamentem***, **Nemac IV** wypada znacznie lepiej. Mimo wszystko przewiduję, że ten pierwszy zdobędzie nieporównywalnie większą popularność z jednej prostej przyczyny. Wymagania sprzętowe **Nemac IV** są ogromne, praktycznie gierkę można odpalić dopiero na troszkę „podpasionej" Amidze 4000. Pomijając ten fakt, jest to z pewnością jeden z najlepszych tytułów ostatnich miesięcy, a co do wymagań sprzętowych... Cóż, biorąc pod uwagę fakt, że niektóre z zapowiadanych na przyszłość gier również potrzebują mocnych komputerów, może nadszedł czas, żeby kupić wreszcie silniejszą Amigę?

Elektryczny





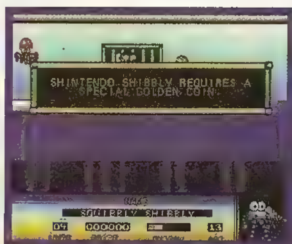
Nemac IV

9	8	9

Amiga 4000
CD-ROM
HDD

Producent:
Sadeness Software

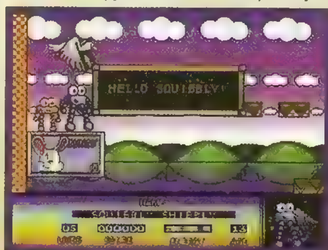




Z reguły nie darzę zbytnim zaufaniem gier, których tytuły brzmią jak bulgot gotującej się wody w czajniku lub odgłosy szczotki szorującej po parkiecie. Z tego powodu podszedłem do **Squibbly Shibbly** firmy **Miracle FX** z ostrożnością, będąc przekonanym, że kiedy siądę do komputera, czeka mnie absolutna odwrotność dobrej zabawy. Uważając jednak, że wszystko zawsze należy sprawdzić samemu, odpaliłem gierkę. Po dłuższej chwili miałem już wyrobione zdanie na temat **Squibbly Shibbly**; niestety, tak jak się obawiałem, program nie okazał się rewelacją (delikatnie mówiąc).

SQUIBBLY SHIBBLY

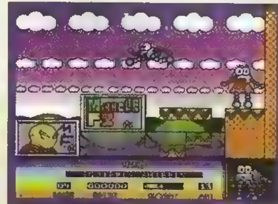
Squibbly Shibbly to platformówka. Autorzy gry najwyraźniej starali się stworzyć podróbkę znanego i lubianego *Dizzy*. Na wypadek, gdybyś nie wiedział, zręcznościówki podobne do tej gry, oprócz elementów zręcznościowych, zawierają również proste motywy przygodowe oraz ociupinę zagadek logicznych. W przypadku tego programu, cel zabawy sprowadza się do wypełniania kolejnych zadań zlecanych Tobie, czyli **Squbbliemu**, przez członków rodziny. Wspomniane „misje" polegają w większości na przynoszeniu komuś żądanego przedmiotu w zamian za co, wdzięczny „ktoś" da Ci jakiś gadżet ułatwiający dalszą zabawę. Od czasu do czasu będziesz również musiał uwolnić z klatek swych przyjaciół. Na papierze to wszystko może się wydawać całkiem niezłą zabawą, niestety w praktyce okazuje się straszliwie nudne. O ile *Dizzy* zdobywał serca graczy specyficznym poczuciem humoru autorów gry i ciekawym scenariuszem, **Squibbly Shibbly** nie posiada żadnej z tych, jakże istotnych zalet.



Patrząc na grafiki ze **Squibbly Shibbly** nie mogę uwierzyć, że coś takiego wydano jako komercyjną grę. Widywałem lepsze screeny z public domainowych programów robionych na AMOSIE. Krótko mówiąc nie ma tu się nad czym zachwycać, a wręcz przeciwnie. Gdyby **Squibbly** miał chociaż niezłą grywalność, można by przymknąć oko na estetyczne niedociągnięcia autorów. Jako, że sam program jest nieciekawy, słaba grafika jest po prostu kolejnym czynnikiem ciągnącym tę grę na dno.

Squibbly Shibbly jest grą debiutancką nowej formacji Amigowej na rynku - **Miracle FX**. Nie jest to z pewnością przebojowe wejście, ale miejmy nadzieję, że ewentualne późniejsze produkty będą prezentowały wyższy poziom. Tej gry nie polecam nikomu. Nie ma tu absolutnie żadnego interesującego elementu, niczego godnego uwagi. Jeśli jesteś spragniony platformówki, lepiej odkurz jakiś starszy sprawdzony tytuł, a od **Squibbly Shibbly** trzymaj się z daleka.

Elektryczny







Producent:
Miracle FX



UNIVERSAL WARRIOR

Zeppelin Games jest firmą, której produkty najczęściej kojarzone są z niezbyt dobrymi grami shareware'owymi. To oczywiście mylny osąd. Tak naprawdę gry firmy **Zeppelin Games** są w większości przypadków bardzo dobrze opracowane od strony technicznej, a na pewno lepiej, niż niejeden produkt dużej korporacji. Przykładem tego może być opisywany tu **Universal Warrior**.

Universal Warrior jest dość ciekawym połączeniem gry zręcznościowej z grą ekonomiczną, z przewagą tego pierwszego. Celem gracza jest przetestowanie bojowego robota w trudnych warunkach. Właściciel robota dostaje określoną sumę pieniędzy na początku gry, a także po wykonaniu każdej z misji. W części ekonomicznej będziesz mógł wydać tę forsę na zakup rozszerzeń do swojego robota lub naprawę zniszczonych części. W dodatku części zużyte można sprzedać, a za uzyskane pieniądze dokonać zakładu. Udany zakład to droga do fortuny, nieudany oznacza właściwie koniec gry. Ponadto będziesz mógł przeznaczyć pewne fundusze również na zdobycie nielegalnych informacji, które pomogą Ci na kolejnych poziomach. Jak widać, pieniądze w **Universal Warrior** są bardzo ważne, żeby nie powiedzieć najważniejsze.

Część zręcznościowa, jak już się zapewne domyśliłeś, polega na wypełnianiu misji. Ekran gry pokazuje Ci robota poruszającego się po dziwnych labiryntach i eliminującego zagrożenia w postaci wrogich robotów. Celem jest dojście do wyznaczonego punktu. Część zręcznościowa jest całkiem przyjemna i z pewnością będzie się podobała maniakom zręcznościówek.

Oprócz elementów zręcznościowych i ekonomicznych, **Universal Warrior** zawiera również elementy rodem z gier logicznych! Przykładowo, w momencie gdy zabraknie Ci pieniędzy na naprawę robota, możesz sam dokonać usprawnień. W tym momencie ukazuje się ekran gry logicznej, a Twoim zadaniem jest ułożenie różnego rodzaju puzzli.

Ogólnie rzecz biorac, gra prezentuje się ciekawie. Oprawa techniczna jest na zadowalającym poziomie, grywalność dość wysoka, a to za sprawą połączenia kilku gatunków. Do tego dochodzi fakt przetłumaczenia tekstów w grze na język polski. Firmie **L. K. Avalon** należą się brawa, ponieważ biorąc to wszystko pod uwagę, śmiało można powiedzieć, że **Universal Warrior** jest jedną z najlepszych w ostatnich czasach gier w języku polskim!

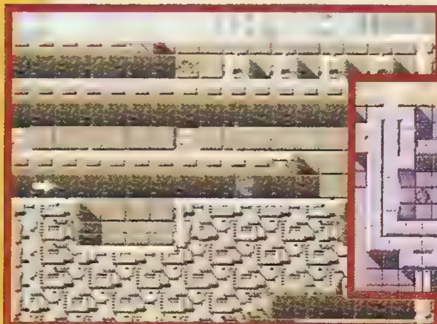


Sebastian Kłomski





Producent:
Zeppelin Games
Dystrybutor:
L.K. Avalon







KONSOLA

DODATEK SPECJALNY ŚGK 9/97





SPIS TREŚCI

NOWINKI

ZAGRYWY

SPRZĘCICHO

RÓŻNOŚCI

Cześć!

Powakacyjny numer Konsoli opanowało w 100% Sony PlayStation. Czy to znaczy, że Nintendo lub Sega upadła. Nie, mają się całkiem dobrze, choć Nintendo znowu opóźniło premierę 64DD. W zamian za to będzie on miał wbudowany modem (do łączenia się z Internetem oczywiście). Sega natomiast kontynuuje prace nad Black Belt (kodowa nazwa Saturna 2). Podana przeze mnie miesiąc temu informacja, że nowy Saturn będzie na układach graficznych 3Dfx jest już nieaktualna Firma 3Dfx straciła kontrakt. Nieoficjalnie mówi się o PowerVR NEC'a (jednego z największych japońskich producentów elektroniki). Jednak zanim Black ujrzy światło dzienne wszystko się jeszcze może zmienić...

Adam Gregrowicz

NHL BREAKAWAY 98

Gry sportowe cieszą się niesłabnącym powodzeniem (szczególnie w USA). Nic więc dziwnego, że najwięksi rynku gier zawsze mają w ofercie jakąś grę tego gatunku. **NHL Breakaway 98** to hokej, o którego wyższości nad konkurentami ma świadczyć prędkość działania i zaawansowany sposób obliczania umiejętności oraz zmęczenia zawodnika. Pod uwagę mają być brane np. warunki fizyczne hokeisty





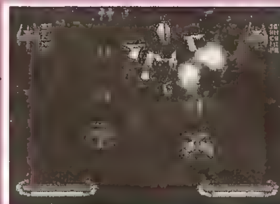
(ten większy uderza w krążek silniej niż mniejszy). Założenia są więc dobre, ale co z tego wyjdzie nie wiadomo. Pewne jest tylko, że **NHL Breakaway 98** będzie musiał walczyć o klienta z podobnymi grami z Electronics Arts, Sony i Virgin.

A.G.

Producent: Acclaim
Konsola: PlayStation
Data: koniec 1997

VIOLENT SEED

Strzelaniny z gatunku „widziane z góry" są na konsolach zjawiskiem rzadkim, a nawet bardzo rzadkim. Tym ciekawsza wydaje się propozycja nieznanej firmy **Rabid Software**. **Violent Seed** bazuje na dobrej tradycji strzelanek, w których nad przesuwającym się z góry na dół krajobrazem leci sterowany przez gracza samolocik. Jedyną rzeczą, którą odróżnia grę od np. ***Swiva*** lub ***Raptora*** jest trzeci wymiar. Całe przesuwające się w dole tło jest trójwymiarowe. Ściany domów zmieniają się zgodnie z perspektywą, a nawet rzucają cień. Gra ma mieć ponad 12 poziomów (plus kila ukrytych) z których każdy to od 5 do 10 minut grania.



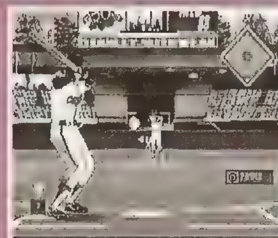


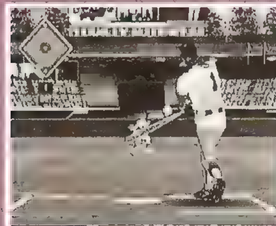
A.G.

Producent: Rabid Software
Konsola: PlayStation
Data:III kwartał 1997

MLB '98

Bardzo popularny w Stanach sport, którego zasad nigdy nie udało mi się zgłębić doczekał się kolejnego konsolowego wydania. Mowa tu o baseballu (bejzbolu?!) i nowej grze **Sony** - **MLB '98**. W grze największy nacisk położono na maksymalne ułatwienie sterowania. Gracz może wykonywać większość rzutów lub komend za pomocą maksymalnie dwóch wciśnięć przycisków. Wygodna i szybka jest także zmiana taktyki gry drużyny (nawet w trakcie meczu). Poza tym bardzo realistyczne są ruchy, wygląd i reakcje postaci, np. na warunki atmosferyczne (w deszczu się ślizgają a słońce je oślepia). Obok ***Triple Play '98*** z ***Electronics Arts*** pozycja **Sony** może być jedną z najlepszych gier w wirtualny baseball.





A.G.

Producent: Sony
Konsola: PlayStation
Data: III kwartał 1997

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

Capcom, niestrudzony wydawca wszelkiego rodzaju bijatyk postanowił przenieść serię Street Fighter w trzeci wymiar. Najnowsza gra z serii - **Street Fighter EX Plus Alfa** (co za tytuł!) to bijatyka 3D (przypomnę, że do tej pory wszystkie SF były dwuwymiarowe). Gra zawiera 23 zróżnicowanych postaci. Większość z wojowników została przeniesiona z poprzednich części SF, ale są także sylwetki całkiem nowe. Np. D. Dark walczący elektrycznym kablem lub Skullomania przebrany w kostium szkieletora. Ciekawe jak na tę grę zareagują fani SF. Capcom uważa, że każdy z nich z przyjemnością zagra swoim ulubionym bohaterem w 3D. Ipewnie tak będzie...

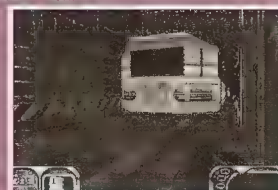


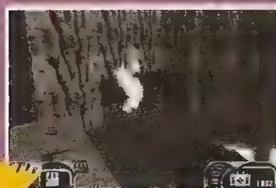
A.G.

Producent: Capcom
Konsola: PlayStation
Data: III kwartał 1997

DUKE NUKEM 64

Legendarny **Duke Nukem 3D** trafia na Nintendo 64! Gra ma być bardzo podobna do wersji z PC. Z małymi wyjątkami. Po pierwsze będzie możliwość grania w czwórkę na jednej konsoli. Po drugie gra będzie ocenzurowana! Nintendo zdecydowało się ubrać tancerki topless występujące na jednym z poziomów w T-shirty. Nie będzie można także do nich (tancerek nie T-shirtów) strzelać. No cóż, Nintendo zawsze miało wstręt do brutalności (choćby ***Mortal Kombat*** w wersji na SNES bez kropli krwi). Mimo to gra i tak będzie bardzo dobra, bo w pełni skorzysta z technicznych możliwości N64. Redakcyjna Frakcja **DN3D** już spogląda głodnym wzrokiem na N64.

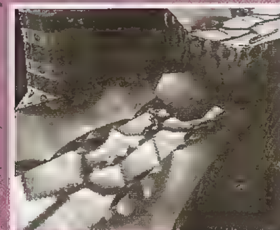




A.G.

Producent: 3D Realms
Konsola: Nintendo 64
Data: ???

PANDEMONIUM 2





Ledwie **Dynamics** przeniósł Pandemonium na PC i Saturna a już zbliża się do końca prac na drugą częścią tej świetnej platformówki. Nowe **Pandemonium** ma być większe, bardziej kolorowe, z dokładniejszymi postaciami, lepszym dźwiękiem, oświetleniem, ruchomymi tłami, itp., itd. Jedyne, co zostanie niezmienione to zasada gry (platformówka z elementami 3D) i główni bohaterowie - Nikki i Fargus. Otrzymają jednak spory zestaw nowych broni. W grze trzeba będzie przebyć 17 poziomów i pokonać 4 bosów. Będzie także pełno ukrytych mini-poziomów i tajemnic do odkrycia. Zapowiada się nieźle.

A.G.

Producent: Dynamics
Konsola: PlayStation
Data: koniec 1997

F-ZERO 64



Zdecydowanie najlepszymi wyścigami na SNES było ***F-Zero***. Gra była rewelacyjna i mocno odstawała na plus od innych podobnych produkcji. Teraz **F-Zero** trafi na Nintendo 64. Gra to dosyć futurystyczne wyścigi po mocno powyginanych torach. Na porządku dziennym są tu pętle (jazda do góry nogami!) i ostre zygzaki. Wszystko po to, aby zaszokować grającego. Oprócz tego grywalność ma podnieść prędkość działania (60 klatek na sekundę w NTSC i 50 w PALu).

A.G.



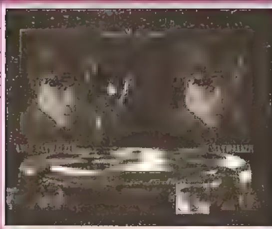
Producent: Nintendo
Konsola: Nintendo 64
Data: ???

SAN FRANCISCO RUSH



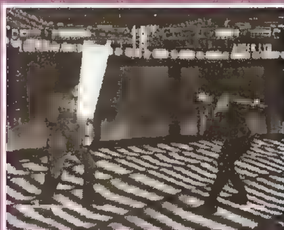
San Francisco Rush to wyścigi dziejące się na ulicach... San Francisco. Od innych gier tego typu wyróżnia ją ogromna swoboda jaką daje grającemu. Wcale nie trzeba jechać po wytyczonym torze. Na każdym z etapów jest całe mnóstwo skrótów i ukrytych przejazdów. Od gracza zależy, którą drogę wybierze. Jeśli dodać do tego fakt, że rzecz dzieje się na stromych (są więc samochody wyskakujące wysoko w powietrze) i krętych (częste rozbijanie się o mur) uliczkach to można być pewnym, że gra będzie hitem. Tym bardziej, że konwersja z automatów (gdzie gra zdobyła ogromną popularność) jest wyśmienita. Choć grafika jest nieco gorsza niż w oryginale, to i tak jest doskonała i chodzi perfekcyjnie płynnie.

A.G.



Producent: Williams
Konsola: Nintendo 64
Data: IV kwartał 1997

MASTERS OF TERAS KASI



Tytuł tej gry pewnie nic nikomu nie mówi. A na pewno będzie o niej głośno, bo **Masters of Teras Kasi** oparta jest na trylogii Gwiezdnych Wojen! I żeby było ciekawiej, gra jest... bijatyką. To kompletnie nie do uwierzenia, ale LucasArts robi bijatykę z postaciami ze **Star Wars**. Będzie w niej można pograć takimi „sławami" jak Luke Skywalker, Han Solo, Princess Leia, Chewbacca, Boba Fett i Darth Vader używając sporej gamy broni, np. blasterów, świetlnych mieczy (!), lin, miotaczy ognia, toporów, mechanicznych ramion, itp. Rewelacja! Wszyscy fani Star Wars na pewno z niecierpliwością będą wyglądali tej gry. Pytanie tylko, co to jest „Teras Kasi"!?

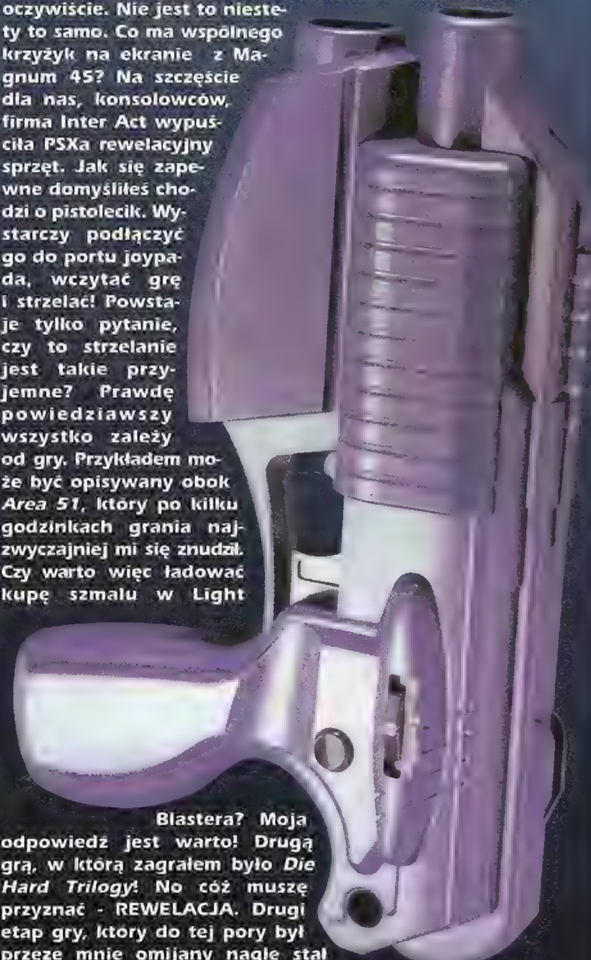
A.G.

Producent: LucasArts
Konsola: PlayStation
Data: IV kwartał 1997

Light Blaster

Pistolet. Przedmiot jakże pożądany przez „prawdziwego" mężczyznę. Nie jestem pewien jednak, czy to pistolet jest pożądany, czy też pragnienie strzelania do wszystkiego co się rusza.

Gracze mają tę przewagę nad „zwykłymi" śmiertelnikami, że od czasu do czasu mogą wyeliminować kilku drani. Na ekranie telewizora lub monitora oczywiście. Nie jest to niestety to samo. Co ma wspólnego krzyżyk na ekranie z Magnum 45? Na szczęście dla nas, konsolowców, firma Inter Act wypuściła PSXa rewelacyjny sprzęt. Jak się zapewne domyśliłeś chodzi o pistolecik. Wystarczy podłączyć go do portu joypada, wczytać grę i strzelać! Powstaje tylko pytanie, czy to strzelanie jest takie przyjemne? Prawdę powiedziawszy wszystko zależy od gry. Przykładem może być opisywany obok *Area 51*, który po kilku godzinkach grania najzwyczajniej mi się znudził. Czy warto więc ładować kupę szmalu w Light Blastera? Moja odpowiedź jest warto! Drugą grą, w którą zagrałem było *Die Hard Trilogy*! No cóż muszę przyznać - REWELACJA. Drugi etap gry, który do tej pory był przeze mnie omijany nagle stał się główną atrakcją. Od czasu otrzymania pistoletu gram bez przerwy. Znajomi, którzy mnie odwiedzają nie są dopuszczani do konsoli! Szkoda, że nie widziałeś jęzorów wywieszonych aż do ziemi z ust braci pecetowców! Jeden wprawdzie zasugerował, że myszka jest lepsza, ale został zakrzyczany. I słusznie, nie miał racji, sprawdziłem.



Zdaję sobie sprawę, że taki pistolet to całkiem spory wydatek. Jeżeli jednak masz te kilka stówek na „czarną godzinę" zainwestuj je w pistolet i jakąś dobrą strzelankę.

Wujek Włodek

PRODUCENT: Inter Act
DYSTRYBUTOR: LEM

AREA 51

Konsola: PlayStation

Do gry tej miałem dwa podejścia. Pierwsze było niezbyt przyjemne, zarówno dla mnie jak i dla płytki z grą. Sterowanie za pomocą joypada w takiej grze wydaje się nieporozumieniem. Gra z pomocą myszki też nie dała mi zbyt wiele radości.



Przyjemność zaczęła się po podłączeniu pistoletu. **Area 51** stała się zupełnie inną grą! Na początku miałem niemałe kłopoty z trafianiem, że o przeładowywaniu nie wspomnę. Niewiele brakowało, a zniechęciłbym się do gry ponownie. Na szczęście zacząłem trafiać. To jest super! Porównania z joypadem nie ma żadnego. Wyobraź sobie, jak szybko można strzelać, po prostu celujesz tam, gdzie jest stworek i naciskasz spust! Szkoda tylko, że **Area 51** jest tak trudna. Po kilku godzinach znudziły mi się pierwsze poziomy, których nijak nie mogłem przejść. Nie wyobrażam sobie, co byłoby z joypadem? Grafika w **Area51** to animowane sekwencje z dodatkiem obiektów obcych, komandosów, itp. Grafika nie rzuci Cię prawdopodobnie na kolana, ale muszę przyznać, że jest różnorodna i dopracowana. Szkoda, że nie wszystko jest trójwymiarowe, tak jak w ***Die Hard***. Tam to można strzelać. Muzycznie gra nie odbiega od przeciętnej. Największą wadą **Area 51** jest zbyt wysoki poziom trudności, który sprawia, że po kilku grach zaczyna wiać nudą, a szkoda!

Wujek Włodek







KONSOLA: **PlayStation**

PRODUCENT: **GTI**

DOSTARCZYŁ: **LEM**

TYP: **strzelanina**

Zdaniem Yakuzy: Uwielbiam strzelać i Area 51 bardzo mi się podoba. Nie jest to co prawda Virtua Cop 2, ale i tak jest nieźle. Ocena 80%

OCENA: 75%

BATTLE STATIONS

Konsola: PlayStation

Bardzo lubię bitwy morskich gigantów. Chodzi mi oczywiście o potężne okręty wojenne naszego wieku, a nie o morskie potwory lub galery.



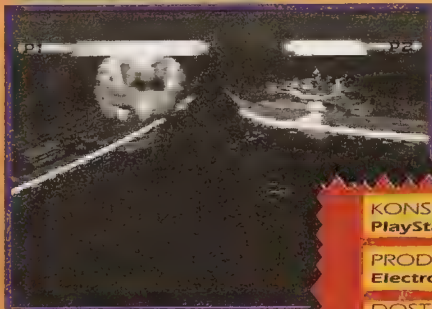
Battle Stations miał dać mi okazję wczuć się w rolę admirała floty. Niestety okazało się, że gra nie jest tak oczekiwanym przeze mnie programem strategicznym, tylko zwykłą zręcznościówką, lub jak to się teraz mawia - strategią czasu rzeczywistego. Na szczęście nie jest tak źle, gdyż wykonanie gry jest bardzo dobre i dzięki temu zainteresowałem się nią trochę dłużej. Okręty wykonane są jako obiekty trójwymiarowe Oczywiście zaprojektowano je z dużą dbałością o szczegóły i pokryto dopracowanymi teksturami. Dzięki temu okręty wyglądają jak „żywe". Bitwy rozgrywają się w sposób troszeczkę podobny do pamiętnego ***Pirates***. Dwa okręty wykonują przedziwne nieraz manewry i ostrzeliwują się nawzajem. Potężne okręty, takie jak pancernik, mają „niezniszczalny" pancerz i niesamowite uzbrojenie. Mniejsze (niszczyciel) są za to bardzo zwrotne. Nie ma oczywiście jednostki doskonałej i na każdą można znaleźć „lekarstwo". Gorzej, gdy zabraknie Ci atutów. Wtedy będziesz musiał nadrobić to zręcznością.

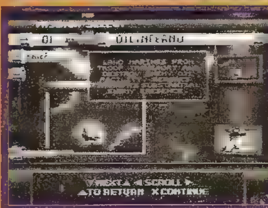




Bardzo żałuję, że **Battle Stations** nie jest rasową strategią. Niestety gier takich jest coraz mniej, a na konsolowym rynku prawie wcale. Pozostaje cieszyć się, że chociaż wykonanie **Battle Stations** jest na poziomie.

Wujek Włodek





KONSOLA: **PlayStation**

PRODUCENT: **Electronics Arts**

DOSTARCZYŁ: **LEM**

TYP: **zręcznościowo -strategiczna**

Zdaniem Yakuzy: Według mnie to bardzo dobra gra a elementy strategiczne i zręcznościowe są w niej dobrane w odpowiedniej proporcji. Ocena 85%

OCENA: 85%

TWISTED METAL 2 - WORLD TOUR

Konsola: Sony PlayStation

Dawno już nie miałem na PlayStation gry, która przykułaby mnie do monitora na bardzo, bardzo długo. Taką grą niespodziewanie okazał się **Twisted Metal 2 World Tour**.

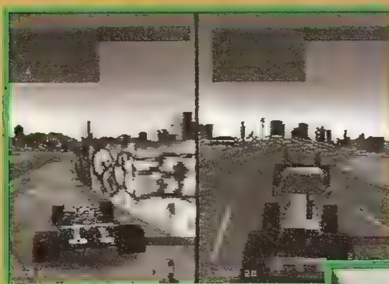
Z reguły zrażam się do gier na dwóch graczy, by później do nich powrócić. Tym razem było inaczej. Grę włączyłem po raz pierwszy, gdy był u mnie znajomy. Początek standardowy - gra nie spodobała się, ale tylko do momentu, gdy zauważyliśmy opcję gry w dwójkę! Zagraliśmy! Rezultat był taki, że znajomy, który spieszył się do pracy, wcale do niej nie poszedł. Mało tego, odwiedzał mnie przez kilka następnych dni o różnych dziwnych porach, przyprowadzając nieraz podejrzanych kolegów. Ja, o dziwo, nie miałem mu tego za złe! Domyślałem się, że **Twisted Metal 2** w pojedynkę jest beznadziejny. Myliłem się, ale o tym później. Tak się dziwnie złożyło, że koledzy kolegi byli bardzo słabi i w zasadzie tylko my liczyliśmy się na placu boju. Z czasem jednak kolega został zniesiony z powierzchni Ziemi. Odkryłem bowiem wtedy potęgę jednego z pojazdów, który stał się jednym z dwóch moich ulubieńców. Od tego czasu nie miałem konkurencji i kolega przestał mnie odwiedzać. Rozżalony zacząłem grać przeciwko konsoli. I tu niespodzianka. Ta gra jest równie dobra w pojedynkę jak i w na dwóch graczy. Naprawdę! Zdaje mi się, że jest to swoisty ewenement. Fakt godny odnotowania. Początkowo przeciwnicy nie byli dla mnie zagrożeniem. Do momentu kiedy spotkałem niedostępne dla graczy pojazdy. Straszliwy samochód-lodziarka (Sweettooth) okazał się niczym w porównaniu do śmiercionośnego Calypso. Ten z kolei jest stukrotnie mniej groźny od tatusia lodziarki. Tego gościa nie da się wykończyć! Mało tego, ten gostek jest tak wredny, że parę razy o mały włos, a roztrzaskałbym moje PlayStation o podłogę (jestem trochę nerwowy). Grając samotnie odkryłem kilka pożytecznych rzeczy, np. mojego nowego ulubieńca - Thumpera. Jego cios specjalny, o ile można tak to nazwać, to miotacz płomieni, który dobrze wycelowany zabiera połowę energii! Odkryłem również możliwości dodatkowe, coś w stylu ciosów w bijatykach (prawo, lewo, góra, itp.). Raz nawet udało mi się zrobić niewidzialność (to byłoby wspaniałe w grze na dwóch!), ale nigdy tego nie powtórzyłem. Prawdę mówiąc nie miałem kiedy, musiałem sobie zrobić przerwę w grze. Grałem w grę bardzo dużo. Z tego co pamiętam jedynie ***Disruptor, Tekken 2*** i ***Alien Trilogy*** przykuły mnie na tak długo do monitora. Mimo tego mam wrażenie, że nie odkryłem nawet połowy możliwości tej gry! Gdzie ukryte trasy, gdzie nowe pojazdy i bronie specjalne? Zajrzyj na stronę z trikami tam na pewno znajdziesz coś dla siebie.



Prawdę powiedziawszy **Twisted Metal 2** nie prezentuje się rewelacyjnie od strony technicznej. Grafika jest i owszem niezła, albo nawet i bardzo dobra, ale nie REWELACYJNA. Niektóre tekstury wyglądają tandetnie. Poza tym niektóre grafiki są bardzo niedopracowane Trójwymiarowe obiekty nareszcie przypominają samochody i są całkiem dobrze zaprojektowane. Animacja jest płynna, ale bez przesady. Nie jest to 50 klatek na sekundę (25 też nie), ale trudno się dziwić. W **Twisted Metal 2** widoczne jest pole gry z bardzo daleka, a poza tym bez przerwy coś się rusza: samochody, pociski, itp. Scenerie są bardzo ciekawe. Mi najbardziej podoba się Hong Kong (słabe tekstury niestety) oraz Paryż. Tam to dopiero szaleję! Uliczki znam już na pamięć. Oprawa dźwiękowa wybija się troszkę ponad przeciętności. Jeżeli zaś chodzi o grywalność to nie muszę chyba nic dodawać?

Ocenę 100% dostaje **Twisted Metal 2 World Tour** za niesamowicie wysoką grywalność. Biorąc pod uwagę oprawe techniczną musiałbym trochę odjąć, ale uważam, że gra to nadrabia. Moim zdaniem Twisted Metal jest jedną z pięciu najlepszych gier na PSX!

Wujek Włodek







KONSOLA:
PlayStation

PRODUCENT:
SCE

DOSTARCZYŁ:
LEM

TYP:
zręcznościowa

Zdaniem Yakuzy WW ma rację Twisted Metal 2 jest świetną grą, szczególnie w dwójkę, choć ocena 100% to lekka przesada. Ocena 90%

OCENA 100%

SYNDICATE WARS

Konsola: PlayStation







Gra ***Syndicate*** okazała się wielkim przebojem. Do dzisiaj niejeden GRACZ wspomina ją z łezką w oku. **Syndicate Wars** nie wywołało chyba takiego szału jak jego poprzednik. Być może gra ta zaginęła w natłoku innych nowości, a może nie spełniła oczekiwań graczy

Po kilku miesiącach od wydania wersji PC pojawiła się konwersja na PlayStation Byłem pełen złych obaw. W pamięci miałem inne konwersje z PC, takie jak choćby opisywany miesiąc temu ***Hexen.*** Do tej pory wielkie firmy z PC, a do takich należy zaliczyć **Bullfrog** nie przykładały się zbytnio do gier na PSX. Powierzając konwersje mniejszym firmom (np. ***Dark Forces*** - czegoś takiego się po ***Lucas Art*** nie spodziewałem!). Wyobraź sobie, jak się bałem, gdy wczytywał się **Syndicate Wars**. Pierwszy ekran i miłe zaskoczenie. Nie widać żadnych „spaskudzonych" grafik i słychać tandetnych dźwięków! Hurra! Bardzo podobało mi się nowe logo **Bullfrog**. Wygląda tak jakoś nowocześnie. Po chwili mym oczom ukazała się animacja. Byłem bardzo zadowolony z tego co ujrzałem. Bardzo dużo poruszających się pojazdów oraz kapitalne budynki znakomicie oddały nastrój miasta przyszłości. Bardzo efektownie wykonane zostały, ostatnio bardzo modne, efekty świetlne. Autorzy intra spisali się na medal, od strony technicznej nie można niczego introdukcji zarzucić. Szkoda tylko, że nie został wykorzystany cały ekran, no ale przynajmniej animacja jest płynna. Dźwięk zrobiony został prze profesjonalistę. Znakomicie zgrany z tym, co dzieje się na ekranie. Nie da się ukryć, **Bullfrog** to profesjonaliści. Po obejrzeniu intra przystąpiłem do gry. Za pierwszym razem spróbowałem zagrać za pomocą joypada i muszę przyznać, że grało się całkiem przyjemnie. W związku z tym, że **Syndicate Wars** jako jedna z niewielu gier obsługuje myszkę (brawa dla **Bullfrog**) spróbowałem i tej możliwości Grało się świetnie, ale niestety i tak wymagane jest posiadanie joypada (coś ala klawiatura). Mój wybór padł na joypada bez myszki. Z pierwszą misją uwinąłem się dość szybko, druga była dużo trudniejsza, ale i tak łatwo poszło. Z czasem zaczęło robić się coraz trudniej Na szczęście autorzy umożliwili zapis sytuacji na memory card (kolejne brawa). Niestety zauważyłem, że im dalej byłem, tym gorzej mi się grało. Po paru nieudanych próbach, na którymś z kolejnych etapów, zaczęło wiać nudą. Zrobiłem sobie przerwę i po paru dniach znów grało się ciekawie! Wniosek - **Syndicate Wars** jest grą, w której należy robić przerwy, no chyba, że wszystko idzie jak z płatka. Pozwolisz, że przejdę do oprawy **Syndicate Wars**. Jest znakomita. Grafika jest w pełni trójwymiarowa W momencie, gdy jeden z Twoich agentów schowa się gdzieś za murkiem naciskasz przycisk i zmieniasz położenie kamery. Wszystko jest niesamowicie płynne. Obiekty budynków są świetnie zaprojektowane i pokryte rewelacyjnymi teksturami! Do tego wszystkiego dochodzą znakomite efekty świetlne. Całość wygląda nader imponująco i, podobnie jak animacja w intrze, oddaje atmosferę gigantycznego miasta przyszłości.

Szczerze polecam tę grę. Jestem pewien, że jeżeli lubiłeś ***Syndicate*** to polubisz także **Syndicate Wars** i spędzisz przy Wojnach Syndykatów wiele czasu.

Wujek Włodek









KONSOLA:
PlayStation

PRODUCENT:
Bullfrog

DOSTARCZYŁ:
LEM

TYP:
zręcznościowa

Zdaniem Yakuzy. Syndicate Wars podobało mi się bardziej na PC Pewnie dlatego, że tam można włączyć wysoką rozdzielczość i wszystko wygląda znacznie lepiej Ocena: 80%

OCENA: 90%

SWAGMAN

Konsola: PlayStation

Wydawałoby się, [illegible] **Eidos** to firma, [illegible] powstała po to, aby wypuszczać na [illegible] same hity [illegible] jak się jednak okazało, **Eidos** wydaje również produkty [illegible] czej przeciętne (***Blam Machinehead***). [illegible] zdaniem **SwagMan** [illegible] nie będzie hitem. Opracowany został bardzo dobrze, żeby nie powiedzieć świetnie. Niestety rynek konsol zdominowany jest przez gry [illegible] ściowe i w ostatnim okresie RPG. Bardzo trudno będzie firmie **Eidos** wylansować grę przygodową, którą niewątpliwie jest **SwagMan**.

Początek zabawy to bardzo dopracowana animacja. Nie jest to wprawdzie ***Soul Blade***, ale ta gra wybija się ponad wszystko! Zaletą intra w **SwagMan** jest bardzo ciekawa fabuła. Przyznam szczerze, że takiej pomysłowej historyjki już dawno nie widziałem na ekranie monitora. Całość opowiada o perypetiach rodzeństwa nękanego przez tajemnicze stwory. Historia ta jest bardzo ważna dla późniejszej rozgrywki! Podczas gry, swojego bohatera (małego chłopca) widzisz z góry. Sterowanie nim odbywa się za pomocą joypada i jest dość dobrze przemyślane. Twoim głównym zajęciem jest zbieranie i odpowiednie używanie przedmiotów (jak zwykle w przygodówkach). Od czasu do czasu będziesz też zmuszony zamienić kilka słów z przeróżnymi postaciami, które pomogą Ci (lub nie) w Twojej przygodzie..

Grafika w grze jest bardzo fajna. Mocno „cukierkowa", co jest przyjemną odmianą po mrocznych labiryntach, czy kosmicznych odchłaniach. Na temat muzyki wypowiadać się chyba nie muszę. Wiadomym chyba jest fakt, że w szeregach **Core** jest kilku znakomitych kompozytorów. I w tym przypadku nie zawiedli - muzyka jest ekstra. Dzięki temu wszystkiemu **SwagMan** jest bardzo przyjemną produkcją, przeznaczoną jednak dla młodszej siostry niż doświadczonego pogromcy obcych.

Wujek Włodek





KONSOLA:
PlayStation

PRODUCENT:
Eidos/Core

DOSTARCZYŁ:
Mirage

TYP:
przygodowa

Zdaniem Yakuzy: SwagMan to taka mieszanka przygodówki z platformówką. Całkiem przyjemna zresztą, ale raczej dla młodszych. Ocena. 80%

OCENA 80%

INDEPENDENCE DAY

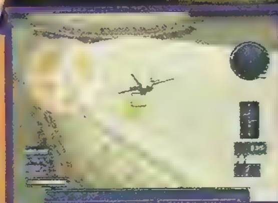
Konsola: PlayStation

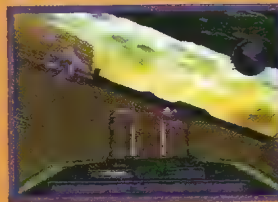
Na całym świecie film Independence Day okazał się kasowym przebojem. Z wielkim niepokojem czekałem, kiedy Dzień pojawi się w polskich kinach. No cóż, muszę powiedzieć, że film zrobił na mnie wrażenie... negatywne.

Od czasu obejrzenia filmu zacząłem zastanawiać się, czy jest sens chodzić do kina. Po takim filmie... Po jakimś czasie zaczęły pojawiać się reklamy gry na podstawie ID4. Pomyślałem sobie, że gra może być całkiem niezła, gdyż fabuła filmu pasowała mi do kiczowatych opowiastek rodem z gier zręcznościowych. Szkoda tylko, że film nie pojawił się tylko i wyłącznie jako intro do gry. Troszkę może przesadzam, ale łudziłem się, że oto nadejdzie dzień, kiedy gracze na całym świecie dostaną świetną strzelaninę kosmiczną. Trochę się myliłem. Gra **Independence Day** nie jest grą świetną, nie jest nawet grą dobrą. Jest to produkt raczej średniej klasy. Grafika jest nawet, nawet, animacja w miarę płynna. Dźwięk też niezły. Brakuje tylko jednej rzeczy - wysokiej grywalności. Być może wszystko wynika z mojego uprzedzenia do filmu, ale gra wydaje mi się po prostu nudna! Muszę jednak przyznać, że było kilka elementów w grze, które bardzo mi się spodobały. Nie wątpię, że gra **Independence Day** znajdzie kilku wojowników, którzy z zapałem powalczą o ocalenie Ziemi.

Wujek Włodek







KONSOLA:
PlayStation

PRODUCENT:
Fox Interactive

DOSTARCZYŁ:
LEM

TYP:
strzelanina 3D

Zdaniem Yakuzy: Nie da się ukryć, że film był marny. Gra ma nad nim tę przewagę, że można osobiście postrzelać do Obcych. Ocena: 60%

OCENA 65%

TRIKI

Sony PlayStation

Area 51

Kronn

Na początku gry zastrzel tylko i wyłącznie trzech pierwszych członków STAAR. Jeśli wszystko zrobisz jak należy zostaniesz przeniesiony w tryb Kronn. Na tym etapie jesteś wysłannikiem dowódców Kronnów wysłanym do Area51 aby wyczyścić bazę z Kronnskich rebeliantów.

Independence Day

Wybór samolotu

Wejdź do menu opcji i wpisz swoje imię jako „MR HAPPY" (bez cudzysłowów). Wróć do wyboru gry i szybko wciśnij L, P, kwadrat, kółko, trójkąt, trójkąt, D.

Fast Reload, Damage Bonus, Unlimited Weapons

Idź do menu opcji i jako swoje imię wpisz „GO POSTAL". Wróć do wyboru gry i wciśnij szybko L, P, kwadrat, kółko, trójkąt, trójkąt, D. W menu opcji pojawią się dodatkowe pozycje:
FAST RELOAD - pozwala na częstsze wystrzeliwanie rakiet,
DAMAGE BONUS - umożliwia niszczenie obcych jednym strzałem,
UNLIMITED WEAPONS - daje nieskończoną ilość amunicji.

Strzelanie do cywilów

Idź do menu opcji, wpisz jako swoje imię „GODZILLA". Następnie wróć do wyboru gry i szybko wciśnij L, P, kwadrat, kółko, trójkąt, trójkąt, D. Powinieneś uzyskać dodatkowe pozycje w menu:
KILL CIV - możliwość strzelania do celów naziemnych,
KILL WING - pozwala na strzelanie do towarzyszących Ci, ziemskich myśliwców.

Tryb „turystyczny"

W menu opcji wpisz swoje imię jako „TOURIST". Potem wróć do wyboru typu gry i wciśnij szybko L, P, kwadrat, kółko, trójkąt, trójkąt, D. Jeśli wszystko pójdzie dobrze w menu powinny przybyć nowe pozycje:
CITY - wybór dowolnego miasta,
TOURIST - usuwa wszystkich obcych,
DEMO CAM - kontrola położenia kamery za pomocą joypada,
NO TIME - wyłączenie limitu czasu.

Kody do poziomów

Poziom	easy	medium	hard
Washington	DBKHN	DBKMO	DBKQO
New York	GBKHW	GBKMX	GBKQX
Paris	LLSHW	LLSMX	LLSQX
Moscow	NL9HW	NL9MX	NL9QX
Tokyo	R39JD	R39NF	R39RF
Oahu	T59HW	T59MX	T59QX
Las Vegas	Z99HY	Z99MZ	Z99QZ
Mothership	399HG	399MH	399QH

Wszystkie ułatwienia

Na koniec mega trik. Dzięki niemu możesz włączyć wszystkie dodatkowe pola w menu za jednym zamachem. Na ekranie menu opcji wpisz jako swoje imię „RADARMY". Następnie wróć do wyboru typu gry i szybko wciśnij L, P, kwadrat, kółko, trójkąt, trójkąt, D. Powinno pojawić się menu ze wszystkimi możliwymi ułatwieniami.

Twisted Metal World Tour

Kody do poziomów

Użyte tu oznaczenia to:
X - krzyżyk, T - trójkąt,
K - kwadrat, O - kółko,
S - spacja

Axel

Moscow	XTXXSS
Paris	OTKSTS
Amazonia	TTKOO
New York	STKKXS
Antarctica	XXTKTO
Holland	OXOTOO
Hong Kong	TXOXXO
Dark Tooth	TKTOSK

Grasshopper

Moscow	TXOSSS
Paris	XTOKKO
Amazonia	SXOOTO
New York	OOKOKO
Antartica	KTSSSK
Holland	TXSSSK
Hong Kong	XTTSST
Dark Tooth	XSXKKS

Spectre

Moscow	OTXXTS
Paris	STKOOX
Amazon	OXTKTX
New York	SXOXXT
Antarctica	XSSSOT
Holland	TSKXK
Hong Kong	XTXTOK
Dark Tooth	XOOOST

Thumper

Moscow	OSSTXS
Paris	XKKOOT
Amazon	TXOSKS
New York	XXTTXT
Antarctica	TTKSSS
Holland	XTXSKT
Hong Kong	TSSKTS
Dark Tooth	TSKKXO

Roadkill

Moscow	OXTKKS
Paris	TSTSSO
Amazonia	XXTOST
New York	OSSXSX
Antarctica	STKXOS
Holland	XSSTK
Hong Kong	TKKTOT
Dark Tooth	TOXTKX

Shadow

Moscow	KSSTTS
Paris	XXOSTX
Amazonia	XTXSOT
New York	XSSXOK
Antartica	OXOOXO
Holland	OTKTK
Hong Kong	OSTSKX
Dark Tooth	OTSTKS

Hammerhead

Moscow	STXXXS
Paris	SXTKXT
Amazonia	TSSSXO
New York	TTXTXX
Antarctica	TXTOXK
Holland	TKKXKS
Hong Kong	OTOKKT
Dark Tooth	OOOSTX

Mr. Grim

Moscow	TTXXOS
Paris	OXTOTX
Amazonia	XKKTTT
New York	TSSOXO
Antarctica	OTXTXS
Holland	XXTSOX
Hong Kong	SXOTKK
Dark Tooth	SKTOOT

Outlaw 2

Moscow	SXOST
Paris	TTXOTS
Amazonia	TKKKTS
New York	OXTTTS
Antartica	XTOXTS
Holland	XKKSTS
Hong Kong	STXKXX
Dark Tooth	SOXSTS

Twister

Moscow	XSSTOS
Paris	TXOOXT
Amazonia	STKXKO
New York	XTXOXS
Antartica	OSSXKT
Holland	SXXSSO
Hong Kong	XXTXKS
Dark Tooth	XKSKTO

Warthog

Moscow	TSSTKS
Paris	TKKKXK
Amazonia	OKKOXX
New York	XKKSXO
Antartica	SXOTSK
Holland	TXTKSX
Hong Kong	OXTOSO
Dark Tooth	OKSOOK

Mr. Slam

Moscow	XXTKXS
Paris	XSSOXK
Amazonia	OTKSKX
New York	TXOKSO
Antartica	TSTOTT
Holland	SOSSOS
Hong Kong	KSSTST
Dark Tooth	KSKTOX

Triki sponsoruje Yakuza S.A.

RADY WUJASA

TWISTED METAL WORLD TOUR

porady Wujasa

Samochody:

ROADKILL - nie wiem dlaczego, ale rzadko grywam tym pojazdem. Broń specjalna, boomerang, potrafi zadać niezłe obrażenia. Dość szybki i zwrotny. Podobnie jak inne małe samochody ma słaby pancerz.

TWISTER - w pierwszym okresie grania bardzo mi się podobał. Rewelacyjna broń specjalna sprawdza się przy duzej ilości wrogich pojazdów i wąskich zaułkach. Lepiej się do niego nie zbliżaj jezeli będzie Twoim wrogiem. Niesamowicie szybki.

AXEL - Jeden z nielubianych. Bardzo wolny, broń specjalna o niewielkim zasięgu. Nie polecam.

MR. SLAM - Bardzo niebezpieczny w rękach maniaka (czyli moich) Ulubiona taktyka - zamrozenie i zgniatanie. Naprawdę trudno się pozbierać po takim ciosie. Na szczęście bardzo wolny.

SHADOW - Bardzo nie lubię prowadzić tego samochodu. Wolny, mało zwrotny, z nieciekawym specialem.

HAMMERHEAD - Ten pojazd jest bardzo groźny, ale na szczęście Mr. Slam jest dla niego przeszkodą trudną do pokonania (i odwrotnie). Broń specjalna, tratowanie, uaktywnia się automatycznie, więc lepiej na niego uważaj. Nie jest tak wolny jakby się mogło wydawać.

OUTLAW2 - Ten policyjny samochód był bardzo niebezpieczną bronią w rękach mojego kolegi, dopóki nie odkryłem możliwości Spectra. Muszę przyznać, ze też bardzo lubię ten wozik. Niezły special na krótki zasięg.

SPECTRA - To jest coś pięknego! Połączenie szybkości z rewelacyjną bronią. Najlepszy do walki na ulicach miasta Jego samo namierzające się rakiety przelatują przez mury!

WARTHOG - Niby nic groźnego, a w ręku zaprawionego gracza, może siać zniszczenie. Mimo wszystko nie lubię tego pojazdu.

MR. GRIMM - Jedna zaleta broń specjalna zabierająca bardzo duzo energii. Niestety trudno z niej trafić!

GRASSHOPPER - Najprawdopodobniej znalazłby się na pierwszym miejscu nielubianych samochodów. Bardzo słaby, niezbyt szybki, kiepski special. Mimo to uważaj jeżeli będzie to Twój przeciwnik. Komputer dobrze nim gra!

THUMPER - Mój ulubieniec! Bardzo śmiertelny special, niestety trudny do wykonania.

11 PORAD WUJKA WŁODKA
(dla początkujących graczy)

1. Nie wdawaj się w bitwę jeżeli widzisz kilku przeciwników. Lepiej wycofać się i wrócić po krótkim czasie.
2. Jak najszybciej musisz zdobyć samo naprowadzające rakiety i skutecznie unieszkodliwić nimi przeciwników.
3. Staraj się zamrozić przeciwnika i potraktować go z mocnej broni (Thumer, Mr Slam).
4. Jeżeli jesteś dobrze uzbrojony schowaj się w zaulku i czekaj na ofiary.
5. Staraj odszukać miejsce, gdzie ukryta jest apteczka. Co jakiś czas możesz tam wrócić, gdyż apteczka się regeneruje.
6. Niektóre poziomy pozwalają na zniszczenie krajobrazu (np. Paryż). Daje to duzo nowych mozliwości.
7. Przy potyczkach w mieście wybierz Spectra i schowaj się gdzieś na dachu. Twoje samo naprowadzające się rakiety mocno zdenerwują przeciwnika.
8. Broń specjalna co jakiś czas się regeneruje.
9. W Paryżu postaraj się uzbierać jak najwięcej broni. Następnie musisz wjechać na Wieżę Eifle'a i poczekać na ofiary.
10. Staraj się niszczyć wszelkie elementy krajobrazu (drzewka, zaparkowane samochody, pomniki). Często ukryte jest w nich dodatkowe uzbrojenie.
11. Czasem opłaca się zdetonować postawiony ładunek nawet w przypadku utraty energii. Przeciwnik może odczuć to bardziej dotkliwie.

Wujek Włodek

PAMIĘTAJ, ŻE:

Maksymalna liczba oddziałów, które możesz utrzymywać w składzie jednej grupy wynosi 16. Gdy limit przekroczysz, musisz zacząć tworzyć następną grupę.

Jeżeli Twój żołnierz podczas penetracji terenu niespodziewanie znika w efektownej eksplozji, z pewnością wleciał na minę.

Gdy podczas walki zauważysz, że przeciwnik atakuje sprawniej i szybciej niż Ty, wiedz, że jest on pod wpływem zewu bitewnego swego dowódcy.

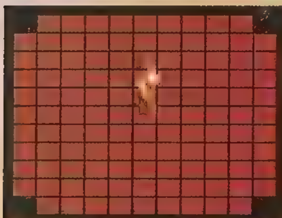
Zaawansowane wersje oddziałów wyglądają identycznie, jak ich gorsze odpowiedniki, tyle że w prawym górnym rogu mają malutki znacznik rasy.

Jeśli pieczołowicie zbierasz surowce, a ich liczba pozostaje taka sama bądź też się zmniejsza, poszukaj w okolicy małych brązowych włochatych dzików. Są to dinge verminy i to one odpowiadają za Twoje straty.

Nie możesz ustawić miny w miejscu, gdzie obiekt taki został już zdetonowany.

Podczas gry w sieci do żadnego scenariusza nie możesz wybrać więcej, niż dwóch przeciwników sterowanych przez komputer.

Podczas gry w sieci komputer nie zawiera z żadnym graczem sojuszu.



Schemat pola widzenia jednostki

„Konflikt to wspaniały nauczyciel"
Naga Rom, Jedyny Prawdziwy

WAR WIND Suplement

UWAGI OGÓLNE

War Wind jest grą stosunkowo trudną, warto więc zwrócić uwagę na kilka istotnych szczegółów. Zacznijmy od stawiania budowli. Wbrew pozorom, nie możesz wznosić ich na dowolnym kawałku lądu. Jak szybko zauważysz, będzie to możliwe jedynie na ciemnej, twardej ziemi. Nie wolno Ci robić tego na plażach przy zbiornikach wodnych, na piasku ani pustyni itp. Na mapach tereny te zaznaczone są na jasnobrązowy kolor, czasem beżowy. Oczywiście, miejsce na fundamenty musi być czyste, tzn. pozbawione drzew i wolne od wszelkich oddziałów. Wyjątek stanowią mosty, które zaczynasz budować na plaży, a konstrukcja jest kontynuowana do czasu napotkania lądu lub innego kawałka mostu. Podczas rozszerzania własnej bazy musisz pamiętać, że każdy nowy budynek należy umieszczać najwyżej trzy pola od już istniejącego. Nie odkryte jeszcze obszary mapy nie stanowią tu przeszkody. Każda struktura charakteryzuje się określoną objętością, co oznacza, że może pomieścić ograniczoną liczbę oddziałów. Dobry przykład stanowi tu centrum naukowe, w którym jednocześnie trenują maksymalnie trzy jednostki. Warto o tym pamiętać, posyłając kolejnych żołnierzy do takiej struktury, gdyż w przypadku przekroczenia limitu miejsc po prostu nie wykonają rozkazu. Inaczej jest z koszarami, bowiem każdy osobnik po przejściu przeszkolenia jest automatycznie „wyrzucany" na zewnątrz. Z kolei gospoda może pomieścić do sześciu potencjalnych rekrutów.

Dość istotną sprawą są ściany obronne. Choć sam wolałem z nich nie korzystać (ze względu na skąpstwo), potrafią one być bardzo użyteczną bronią. Dotyczy to zwłaszcza ścian ofensywnych (jarzących się na niebiesko), bowiem pozwalają one Twoim wojskom przechodzić w obie strony bez ponoszenia obrażeń, za to dla wroga są bezlitosne. Warto wziąć je pod uwagę także podczas ataku, bowiem nieprzyjacielski posterunek prawie na pewno jest nimi otoczony. Jeżeli natomiast Twoja struktura zostanie zniszczona, co dotyczy nie tylko typowych budynków, ale i motorówek, poduszkowców oraz ciężarówek, zostawia po sobie paskudnie wyglądający złom. Jeśli w ciągu ok. minuty po destrukcji uda Ci się dotrzeć doń inżynierem i rozpocząć reperację, możesz przywrócić ją do użytku. Pozostałość po ciężarówce pozostaje na planszy na stałe, co może być nieco mylące, bowiem potem nie wykorzystasz jej w ogóle. Pozostałe struktury znikają z planszy.

Ostatnia sprawa, o której chciałbym wspomnieć w tym podrozdziale, dotyczy zasobów. Jak wiadomo, aby móc walczyć, powinieneś zatroszczyć się o dostateczną ilość drzew i kryształów. Zapewnia to czar „tree growth", który ma jednak pewną nie wymienioną w instrukcji wadę. Można bowiem sadzić nowe rośliny tylko w obszarach, gdzie już rosły, tyle że zostały ścięte.

TROCHĘ O WOJSKU

Armia wbrew pozorom nie pełni tu tak ogromnej roli, jak np. w ***Command & Conquer***. Często aby wygrać, musisz właśnie uniknąć walki. Stąd tyle rodzajów maskowania, z których najważniejszy to niewidzialność (niewidzialny osobnik może zostać wykryty tylko po rozpoczęciu ataku lub wskutek zbliżenia się do wrogiego wodza). Generalnie powinieneś budować wszystkie dostępne rodzaje wojsk ze względu na ich złożoną przydatność. Tylko zwiadowcy przenikną do bazy przeciwnika niezauważeni, magowie nie tylko potrafią leczyć, ale i rzucać potężne czary (zwróć uwagę na Fiery Bolt Obblinox), natomiast jazda posiada poważną przewagę w zakresie szybkości. Jeśli chodzi o tę ostatnią jednostkę, muszę przyznać, iż jest ona najmniej przydatna w walce, gdyż musi zbliżyć się do wroga na bezpośrednią odległość. Dlatego formowałem osobne oddziały, które szły jako pierwsze i zajmowały większość wrażych wojsk, podczas gdy moja artyleria dawała efektowny popis fajerwerków. W ogóle musisz wiedzieć, że komputerowy nieprzyjaciel jest raczej mało agresywny i nie musisz szczególnie obawiać się jego ataków. Siedzi sobie cicho w bazie i czeka na Twoje akcje. Jeśli to możliwe, nie rzucaj do walki robotników, którzy giną prawie natychmiast, no może poza Tha Roon. Zawsze warto budować ciężarówki, które co prawda muszą stykać się z przeciwnikiem, za to wszelkie obrażenia przez nie odniesione nie mają wpływu na kierowcę. Co więcej, mogą rozjeżdżać niczego nie spodziewające się ofiary.

Teraz nieco z innej beczki. Jeśli wiesz dokładnie, gdzie znajduje się wrogie zgrupowanie i znasz drogę, którą będą przechodzić podczas ataku, zamiast tracić niepotrzebnie ludzi, zbuduj trzyrzędowe pole minowe. Metoda nie dość, że skuteczna, to jeszcze dająca wiele radości. Jedyną jej wadą jest czaso - i zasobochłonność. Pozwala ona jednak szybko wykończyć dużo obcych, co powoduje wzrost, małym kosztem, Twego prestiżu, niezbędnego do prowadzenia badań.

Atakując wrogi posterunek uważaj, aby nie niszczyć pochopnie napotykanych struktur. Program zawiera pewien błąd, który daje o sobie znać podczas misji, w których musisz zabić kogoś ukrywającego się w budowli. Jeśli najpierw ją zniszczysz, nie będziesz mógł ukończyć zadania! Dlatego zanim wykonasz podobną operację, wejdź którymś żołnierzem do środka i wybadaj, czy kogoś tam nie ma. Niestety, duże i silne oddziały nie mogą wchodzić do budynków. Dotyczy to elementali, jump troops, konnicy oraz maszyn (motocykli też). Wszystkie wymienione nie mogą również być ładowane na barki ani motorówki.

Na koniec tej części chciałbym zaznaczyć, iż w niektórych bitwach atakując pojedynczym oddziałem z dalekiego dystansu nie spowodujesz riposty komputera. Po prostu - nie zareaguje!

NATURA YAVAUN

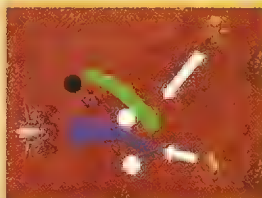
Kilka słów na temat zwierzątek żyjących obok Ciebie. Rzadko są one agresywne, jednak niektóre gatunki potrafią sprawiać niemało kłopotów.

Zacznijmy od nieopierzonych Bonca (to takie małe świnki). Bardzo przeszkadzają im Twoje budowle, które często atakują. Zabijanie ich powoduje niestety odwet rodziców, zanim więc rozpoczniesz masakrę maluchów, pozbądź się dorosłych egzemplarzy. Amatorom żeglowania da się we znaki Foul Fess, agresywna ośmiornica. Aby się jej pozbyć, zgromadź łódki i oddziały przy brzegu. Podczas ataku potwór będzie atakowany przez wszystkie jednostki. Również agresywne są strzelocienie, lecz mała siła nie czyni ich groźnymi stworzeniami. Podczas wyrębu lasu zwróć uwagę na Slinkweed - stwory udające drzewa i atakujące robotników. Aby się ich pozbyć, wyślij niewielki oddział do penetracji zagrożonego obszaru. Podobnie działa, przebrany za kamień, Rubble Fiend, który jest jednak zbyt wolny, aby dogonić Twoich zwiadowców. Na wszędobylskie chmury nie znalazłem sposobu, trzeba więc chyba je cierpliwie przeczekać. Natomiast Ionic Bracusy unieruchamiają wszelkie maszyny, wliczając w to motocykle i jump troops. Poza tym jednak niewiele stworzeń atakuje samowolnie - większość walczy tylko sprowokowana.

KAMPANIE

(Uwaga! S zawsze oznacza miejsce startu.)

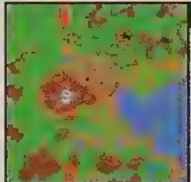
TAKTYKA WALKI JUMP TROOPEM



Tha'Roon posiadają bardzo przydatny oddział przygotowany do walki w trudnym terenie - górzystym i niedostępnym dla normalnych wojsk. Taktykę jego ataku przedstawia rysunek obok. Najpierw musisz nim wskoczyć na inną kondygnację (niebieska strzałka). Przebywające na niej jednostki wroga natychmiast wyruszą w jego stronę (białe strzałki). Wtedy już pozostaje tylko odskok (zielona strzałka) i ostrzelanie wroga z innej wysokości. Powyższej operacji nie należy przeprowadzać wobec wojsk zdolnych do ataku na odległość.

EAGGRA

Bitwa 1



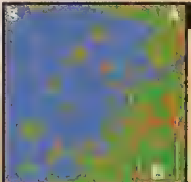
Legenda:

woda · las · wzgórza · dormitoria · kierunek ataku Tha'Roon

CEL: wznieść bazę, obronić się przed atakami Obblinox i Tha'Roon.

ROZWIĄZANIE: Zadanie dość trudne, jak na początek, bowiem od razu musisz stawić czoła kilkunastu wojakom Obblinox, którzy pilnują Twoich ludzi na plantacji. Nie możesz ponieść zbyt dużych strat, bowiem wkrótce zaatakują Tha'Roon w sile czterech oddziałów z północy i południa. Jeśli zdążysz, możesz zebrać rozrzuconą z planszy konnicę. Potem wystarczy zbudować to, co trzeba - i wygrałeś.

Bitwa 2



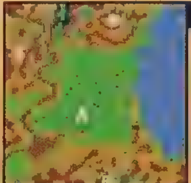
Legenda:

woda · równina · baza Obblinox

CEL: Ukraść z bazy Obblinox 10 skrzyń z bronią.

ROZWIĄZANIE: Dopłyń do wybrzeża blisko punktu „A". Tam za drobną opłatą przyłączy się do Ciebie czarownik Shama'Li. Potrafi on przywoływać zwierzęta. Przetransportuj je za pomocą promu na teren wrogiej bazy do punktu „B", gdzie znajduje się arsenał. Niech zniszczą jeden segment muru otaczającego wejście. Teraz do akcji wkroczy Jynni The Creeper. Ponieważ jest niewidzialna, z łatwością wejdzie do budynku. Wystarczy zrobić dziesięć rundek ze skrzynkami i po sprawie. Uwaga: zamiast zwierząt możesz użyć własnych robotników, a zamiast promu - motorówek.

Bitwa 3



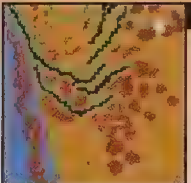
Legenda:

woda · równina · góry

CEL: Zgromadzić 10.000 zasobów.

ROZWIĄZANIE: Tam, gdzie zaczynasz, zbuduj ratusz. Idź na wschód, do labiryntu (litera „A"), gdzie oprócz dużej ilości zasobów jest trochę zwierząt do zabicia. Po ok. pół godzinie zadanie jest wykonane. Miast Shama'Li w punktach „B" w ogóle nie musisz ruszać.

Bitwa 4



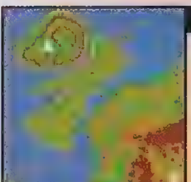
Legenda:

woda · góry · równina · obozy Obblinox

CEL: Uwolnić braci więzionych przez Obblinox.

ROZWIĄZANIE: Ruszaj na zachód oraz południe. Jest tam kilka obozów, które należy „oczyścić". Uwolnieni przyłączą się do Ciebie. Musisz zabić wszystkich wrogów.

Bitwa 5



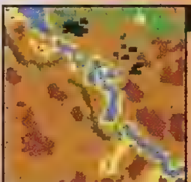
Legenda:

woda · równina · przepaść

CEL: Dowieźć święte drzewo do wioski Shama'Li.

ROZWIĄZANIE: Wszystko byłoby proste, gdyby nie oddziały Tha'Roon broniące dostępu do wioski. Musisz metodycznie je wykończyć. Szczególną uwagą obdarz szarego kapłana, który czeka z którymś oddziałem na wyspie. Będzie on usiłował zabić Twego wodza i należy go niezwłocznie wyeliminować! Możesz liczyć na pomoc Shama'Li.

Bitwa 6



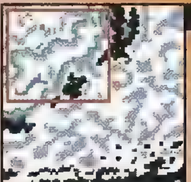
Legenda:

woda · las · równina · obozy Obblinox

CEL: Zabić trzech dowódców w bliźniaczych miastach Obblinox.

ROZWIĄZANIE: Podczas rozbudowy bazy będziesz nękany przez dość chaotyczne ataki przeciwników. Są one do przeżycia, pod warunkiem, że będziesz w stanie dostatecznie szybko eliminować czarowników, którzy bardzo lubią rzucać w Twoją drużynę Fiery Bolt (to magiczna bomba, zabijająca wszystkich dookoła). To samo dotyczy akcji zaczepnych przy podchodzeniu pod miasto. Dowódcy są na południu, ukryci w domkach. Ich eliminacja kończy misję.

Bitwa 7



Legenda:

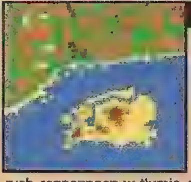
śnieg · przepaść · forteca Tha'Roon

CEL: Zniszczyć Twierdzę Tha'Roon.

ROZWIĄZANIE: Metodycznie rozbudowuj siły. Ataki wroga są tu rzadkie i niezbyt silne. Surowców jest niewiele, więc staraj się je oszczędzać. Atak może trwać długo, gdyż forteca wroga ma imponujące rozmiary. Dokładnie przeszukuj budynki! Twierdza nie da się zniszczyć w konwencjonalny sposób.

OBBLINOX

Bitwa 1



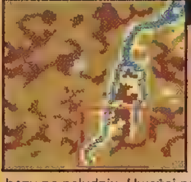
Legenda:

woda · mielizna · równina

CEL: Wzniesienie bazy.

ROZWIĄZANIE: Jedyny problem, jaki musisz przezwyciężyć, to kilka oddziałów Eaggra, atakujących od południa i wschodu. Szczególnie niebezpieczni są giermkowie, których rozpoznasz w tłumie dzięki sporym rozmiarom. Po ich likwidacji wybuduj to, co musisz i kłopot z głowy.

Bitwa 2



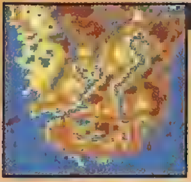
Legenda:

woda · miasto Eaggra · równina

CEL: Zabić wszystkich Eaggra.

ROZWIĄZANIE: Pierwsza misja ofensywna. Do tropienia oddziałów wroga nadchodzących z północy wykorzystaj motocykle. Niszcz je grupami. Następnie rusz w stronę ich bazy na południu. Uważaj na grenadierów. Spotkasz kilku wrogów przebranych za Twoich żołnierzy. Zabij ich. Spacyfikuj wioskę, budowli nie musisz niszczyć. Zabicie wodza niestety nie załatwia sprawy, dlatego bądź bardzo dokładny. Wejdź do garnizonu, gdzie czeka dwóch powstańców. Jeśli wykończyłeś pozostałych, zabicie ich kończy misję.

Bitwa 3



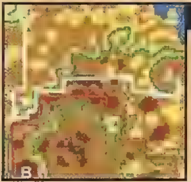
Legenda:

woda · mielizna · wzgórza · miasto Obblinox, które musisz zniszczyć

CEL: Zabić rebeliantów Obblinox.

ROZWIĄZANIE: Rozbuduj się tam, gdzie stoisz. Do zniszczenia są zarówno Obblinox, jak i sprzymierzeni z nimi Shama'Li (punkt „A"). Uważaj na tych pierwszych, bowiem będziesz przez nich intensywnie atakowany. Chmury, które latają dookoła, mogą czynić pewne szkody, dlatego musisz utrzymywać dwóch wolnych robotników do napraw. Po zgromadzeniu sił, atakuj i niszcz. Shama'Li możesz sobie odpuścić.

Bitwa 4



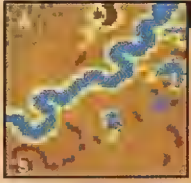
Legenda:

woda · wzgórza · równina · baza Tha'Roon

CEL: Ukraść plany wojenne Tha'Roon.

ROZWIĄZANIE: Z miejsca, gdzie startujesz, musisz dotrzeć do opuszczonej bazy. Idź wzdłuż jasnoniebieskiej linii do punktu „A". Rozpocznij rozbudowę i opracuj zdolność niewidzialności. Tak wyposażonego zwiadowcę wyślij do twierdzy Tha'Roon. Klucząc wśród jej zawiłości dotrzesz do punktu „B". Wyjmij z budowli plany, jednocześnie ewakuując swoje jednostki do punktu „C". Wróg ruszy na Twoją bazę, podczas gdy zwiadowca ucieknie również do punktu „C". Położenie planów w oznaczonym punkcie oznacza zwycięstwo. Jeśli chcesz, możesz bronić bazy.

Bitwa 5



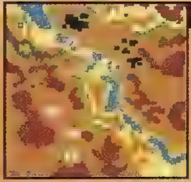
Legenda:

woda · wzgórza · równina

CEL: Dostarczyć zapasy do arsenału Tha'Roon, następnie zabić ich dowódcę.

ROZWIĄZANIE: Za pomocą promu Twoi zabójcy przenikną niezauważeni do bazy wroga. Dostarczenie towaru do arsenału to sprawa wyjątkowo prosta, natomiast w celu zabicia komendanta udaj się na główny plac. Wśród tłumu na samym środku stoi wysoka postać. Zabij ją szybko, nie zważając na reakcję jego strażników. Jeśli Ci się uda, wykonałeś zadanie.

Bitwa 6



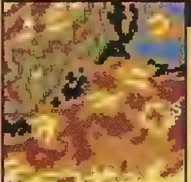
Legenda:

woda · równina · miasta, które musisz obronić

CEL: Obrona bliźniaczych miast przed atakiem Eaggra.

ROZWIĄZANIE: Rusz szybko w stronę miasta. Istotnym jest, aby nieprzyjaciel nie zdołał uczynić zbyt wielu szkód. W punktach „W" buszują wrogie partie, które należy zlikwidować. Po ich eliminacji zostaje wyjątkowo duża grupa, oznaczona literą „A". Nie warto jej atakować ze względu na możliwe duże straty własne. Nie możesz też się wzmocnić wykorzystując gospodę w mieście, gdyż rekrutacja spowoduje natychmiastowy atak tegoż oddziału. Najlepiej postawić pole minowe w punkcie „P". Niedobitki, w tym grenadierzy, nie mają większych szans.

Bitwa 7



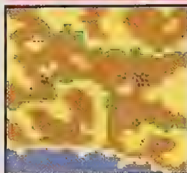
Legenda:

woda · **wzgórza** · **równina** · **przepaści**

CEL: Zniszczyć wszystkich Tha'Roon.

Rozwiązanie: W punkcie startu rozbuduj bazę. Likwidacja wroga nie jest szczególnie trudna, tym bardziej, że cytadelę niszczy się w sposób jak najbardziej konwencjonalny. To wszystko!

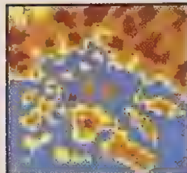
SHAMA'LI



Bitwa 1

Legenda:
woda — równina
wzgórza

CEL: Przechwycić wszystkich Tha'Roon zmierzających do miasta.
ROZWIĄZANIE: Atakuj nadchodzące oddziały wszystkimi jednostkami, jakie masz. Po eliminacji sześciu możesz uważać się za zwycięzcę.



Bitwa 2

Legenda:
woda — baza Obblinox na wyspie
równina

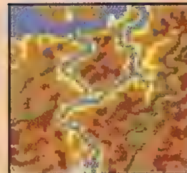
CEL: Zabić Obblinox.
ROZWIĄZANIE: Baza przeciwnika znajduje się na wyspie. Surowce potrzebne do rozbudowy są dość daleko. Uważaj na Dinge Vermin, kradnące Ci zapasy. Musisz pozabijać Bonki, gdyż całkiem dużo kręci się ich dookoła Ciebie. Transportu na wyspę dokonasz drogą morską. Będąc w bazie Obblinox uważaj na miny.



Bitwa 3

Legenda:
woda — labirynt
równina

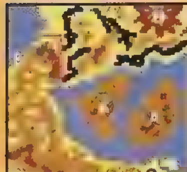
CEL: Eskorta naukowca Obblinox.
ROZWIĄZANIE: Idź przodem, trzymając Adonnę z tyłu. Będziesz atakowany, czasem bardzo ostro, zarówno przez zwierzęta, jak i Eaggra. W punkcie "A" znajdziesz kilku pobratymców. Aby dotrzeć na miejsce , musisz przejść przez wrogą bazę w punkcie "B". Do wioski Obblinox dostaniesz się za pomocą promu w punkcie "C". Tylko Adonna musi stanąć na wyznaczonym znaku.



Bitwa 4

Legenda:
woda
wzgórza
równina
wioska Eaggra, w której jest druid. Musisz eskortować go do miejsca startu, do sanktuarium

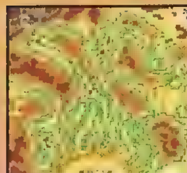
CEL: Eskorta druida Eaggra do Twojego sanktuarium.
ROZWIĄZANIE: Najpierw musisz narąbać drzew, aby móc opłacić przeprawę promową w punkcie "A". Po drugiej stronie lądu spotkasz silną opozycję Obblinox. Szczególnie intensywnie zwalczaj magików. W punkcie "B" jest most, przy którym stoi straż wroga, uzbrojona w czołg. Jeśli nie będziesz ich atakował, zostawią Cię w spokoju. W dalszej części wędrówki napotkasz opór strzelocieni. Druid jest pilnowany przez znaczne siły Eaggra, których musisz się pozbyć. Następnie wróć z nim po własnych śladach do bazy.



Bitwa 5

Legenda:
woda — równina
mury — przepaść

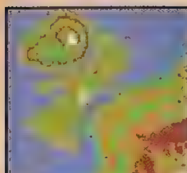
CEL: Znaleźć święte miejsce.
ROZWIĄZANIE: Z punktu startu rusz od razu do punktu "D", gdzie znajdziesz swoich braci, w tym elementala. Stoczysz niewielką potyczkę, którą powinieneś wygrać bez strat własnych. Idź do punktu "C", gdzie jest zaczątek Twojej bazy. Zbieraj drzewa i opracuj projekt motorówki. Możesz udać się nią na sąsiednią wyspę (punkt "E"), aby zebrać więcej surowców, lub też od razu zbudować łódź w punkcie "F", załadować załogę, opłynąć mur i popędzić do punktu "B". Jeśli staniesz tam choć jednym żołnierzem, wygrałeś.



Bitwa 6

Legenda:
labirynt — równina

CEL: Znaleźć tablice unifikacji.
ROZWIĄZANIE: Nie masz wyjścia, musisz kluczyć w skalnym labiryncie. Punkt "C", czyli bazę wroga, radzę Ci ominąć szerokim łukiem. Napotkasz po drodze nieco Tha'Roon, których jednak pokonasz dzięki przewadze liczebnej. W punkcie "A" jest sanktuarium, gdzie możesz zacząć budować bazę. Nie jest to jednak konieczne, gdyż po dojściu do punktu "B" i położeniu tablic tuż obok, pomyślnie zakończysz misję.

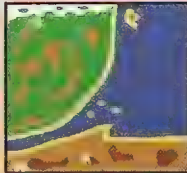


Bitwa 7

Legenda:
woda — równina — przepaści

CEL: Położyć tablice w wyznaczonym miejscu i ustawić dookoła dziewięciu guru.
ROZWIĄZANIE: Bitwa ta jest dość trudna, gdyż Twoje miasto (punkt "B") jest właśnie niszczone. Ewakuuj kogo się da za pomocą poduszkowców (trudne!) do punktu startu. Tutaj musisz zbudować bazę, wytrenować dość magów, aby móc posiadać dziewięciu guru, zlikwidować wszelki opór, położyć tablice w punkcie "A" i zgromadzić dookoła wybrane jednostki. To wszystko!

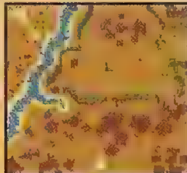
THA'ROON



Bitwa 1

Legenda:
woda — równina
las — śnieg

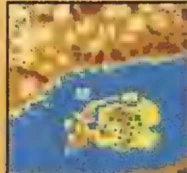
CEL: Zlikwidować wszystkich.
ROZWIĄZANIE: Podążaj na południe. W punkcie „W" czeka silna grupa, jednak nie może się z Tobą równać. Wejdź do wioski, w punkcie „A". Zlikwiduj wszelki opór.



Bitwa 2

Legenda:
woda — równina — wzgórza

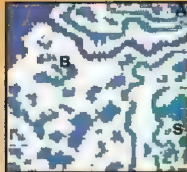
CEL: Zbudować bazę.
ROZWIĄZANIE: Rusz z miejsca startu i za pomocą promu przepraw się przez rzekę. Posterunek najlepiej postawić w punkcie „A". Bez większych oporów powinieneś wykonać zadanie.



Bitwa 3

Legenda:
równina — miasto Shama'Li

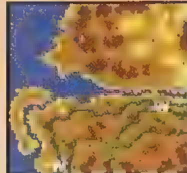
CEL: Zlikwidować wioskę Shama'Li.
ROZWIĄZANIE: Aby rozbudować bazę, musisz wysyłać robotników dość daleko. Zlikwiduj stada strzelocieni (oznaczone literą „H"). Przepraw się na wyspę dzięki zbudowanemu przez siebie mostowi. Następnie zniszcz wszystko, co się rusza lub nie.



Bitwa 4

Legenda:
zima — góry — woda

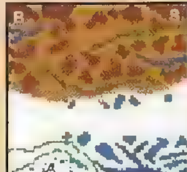
CEL: Zabić przywódcę Obblinox. Schwytać Rubble Fienda.
ROZWIĄZANIE: Musisz rozbudować swój posterunek. Opracuj czar „Głos Dowódcy". Wódz wroga jest w mieście, odnalezienie go nie powinno sprawić Ci kłopotu. Przebywa on w okolicy punktu „B". Z kolei potwór, którego masz przyprowadzić do obozu, znajduje się w punkcie „A". Wystarczy rzucić nań czar i bardzo uważnie doprowadzić go na miejsce (jest dość trudny w prowadzeniu), by wygrać.



Bitwa 5

Legenda:
woda — równina
mur — miasto Obblinox

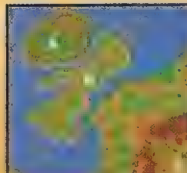
CEL: Zabić wszystkich Obblinox.
ROZWIĄZANIE: Podczas rozbudowy musisz uważać na stada Bonca i strzelocienie. W gospodzie spotkasz dużo bohaterów, a wśród nich Tolka Balkborna. Może on z odległości 10 pól zarzucić wroga ognistymi meteorytami. Dlatego dalsza część misji jest już bardzo przyjemna. Spory opór napotkasz jedynie w punkcie „W".



Bitwa 6

Legenda:
woda — wzgórza
równina — śnieg

CEL: Podłożyć bombę w arsenale Obblinox i ucieczka na miejsce startu.
ROZWIĄZANIE: Na początek możesz nieco rozbudować bazę. bombę znajdziesz w punkcie „B", jednak zanim do niej dotrzesz, musisz stawić czoła kilkunastu potworom, głównie strzelocieniom. Zabij też wszystkie dinge verminy. Ładunek należy podłożyć w punkcie „A". Ucieknięsz niezauważony, musisz jednak uważać na slinck weedy w lesie (górna połowa mapy).



Bitwa 7

Legenda:
woda — równina
przepaści

CEL: Zniszczyć siły Eaggra i Shama'Li.
ROZWIĄZANIE: Ostateczna konfrontacja nie należy do trudnych, musisz jedynie nastawić się na masową budowę farm, aby móc utrzymać dużą i silną armię. Gniazda Twoich przeciwników są w punktach „A" i „B". Konieczna stanie się budowa mostów, bez nich bowiem nie dostaniesz się do środka. Nieco więcej kłopotu sprawia wioska Shama'Li, jednak w przeważającym stopniu można ją oczyścić jednym jump troopem. Przeszukaj budynki! Reszta jest już bardzo łatwa.

* * *

To już wszystko, co powinieneś wiedzieć. Myślę, że teraz bez problemu poradzisz sobie z przeciwnikami swojej ulubionej rasy. Powodzenia!

Piotr Bilski
„Alien"

War Wind
9 9 9
STRATEGICZNA

PC
Pentium 60
16 MB RAM
Win 95, CD-ROM

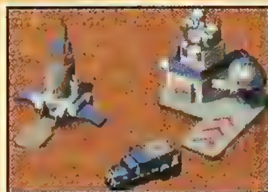
Producent:
Mindscape
Dystrybutor:
Optimus Bis

KK'N'D Suplement

Wojna z mutantami w postnuklearnej przyszłości to wyzwanie dla każdego przywódcy, jednak aby móc wyjść zwycięsko z każdego starcia, należy wykazać się nie tylko walecznością i geniuszem strategicznym, ale i doskonałą znajomością reguł gry. Oto co szanujący się wódz wiedzieć w tej materii powinien.

BUDOWA BAZY

Nie jest to jakaś szczególna filozofia, wystarczy bowiem postawić kilka budynków i kłopot z głowy. Należy jedynie zwrócić uwagę na to, aby nie wznosić struktur w bezpośrednim sąsiedztwie. Powody po temu są dwa. Jeżeli postawisz rafinerię (power plant) zbyt blisko szybu naftowego (oil rig), może się okazać, że ciężarówki transportujące surowiec „zablokują się" i nie będą chciały wyjechać po załadunku lub rozładunku. Najbezpieczniej zatem budować konstrukcje w odległości 2-3 długości średniego pojazdu. Pozwala to na szybki transfer ropy do bazy, a równocześnie zapobiega wymienionym problemom. Jeżeli szyb i rafineria stoją dość blisko siebie (do 5 długości), optymalnym rozwiązaniem będzie obsługiwanie ich tylko przez jedną ciężarówkę. W przeciwnym wypadku pojazdy będą się w drodze wymijać, przystawać, co znacząco opóźni przypływ gotówki. Kilka transportowców powinno działać w przypadku istnienia długiej linii zaopatrzeniowej.





Przy odległości do 5 długości ciężarówek (ok. 10 cm) do linii przydzielaj tylko jeden tankowiec.

Druga sprawa jest nieco bardziej złożona. Mianowicie w kilku ostatnich misjach będziesz produkował ciężki sprzęt w postaci autocannon tank (Przeżyci) lub też missile crab (Mutanci). Jednostki te charakteryzują się, oprócz znacznej siły ognia, pokaźnymi wymiarami, będącymi przyczyną kłopotów z poruszaniem ich. Jeśli zatem zbudujesz fabrykę pojazdów w przestrzeni wypełnionej już innymi strukturami, ewentualnie przeszkodami terenowymi, Twoje maszyny nie będą w stanie stąd wyjechać i pozostaną tam, gdzie stoją. Przy okazji warto zaznaczyć, że w przypadku braku miejsca do ustawienia nowych oddziałów wyjeżdżających z linii produkcyjnej, komputer wyprowadzi je w pierwsze wolne miejsce. Oznacza to możliwość przejechania przez budynek i ugrzęźnięcie w jakimś mało przestronnym miejscu. Ponadto bazy nie należy wznosić na zbyt rozległym terenie, aby nie prowokować przeciwnika, nie wspominajac o tym, że taki układ utrudnia obronę konstrukcji.

Kilka słów należy poświęcić unowocześnieniom budowli. Każdy upgrade kosztuje 300 litrów ropy. W przypadku fabryk pozwala to rzecz jasna na produkcję nowych jednostek. Inaczej ma się sprawa z posterunkiem (outpost). Ulepszanie go pozwala nie tylko na rekrutację nowych rodzajów piechoty (np. miotacz ognia wyrzutnia RPG) i budowę wieżyczek. Bardzo istotną cechą poprawionego budynku jest pojawienie się mapy. Nie dziw się więc, że w pierwszych 7 czy 8 misjach takowej nie znajdziesz. Pierwszy upgrade outpostu pozwala Ci na rozpoznanie terenu, bowiem są na nim zaznaczone granice obszaru bitwy oraz Twoje wojska. Dopiero drugie ulepszenie pozwala na obserwację poczynań wroga. Rzecz jasna, nie powoduje to okrycia całej planszy, musisz dokonać tego ręcznie.

Na koniec zaznaczam, iż moim zdaniem nie warto kupować sobie warsztatu. Jest on dość drogi i aby działał sprawnie, potrzebuje dwóch ulepszeń, a poza tym akcja gry toczy się tak szybko, że nie ma właściwie czasu na wykorzystanie go. To samo dotyczy wieżyczek: nie dość, że są niesłychanie drogie (za porządny sprzęt musisz jednorazowo wyłożyć 1500 litrów ropy), to jeszcze niezbyt skuteczne i łatwo je zniszczyć. Osobiście obyłem się bez nich doskonale.

WOJSKO

Siły zbrojne w KK'N'D złożone są głównie z jednostek naziemnych. Jest to przewaga na tyle znacząca, że skupię się wyłącznie na nich. Siły powietrzne są dostępne dopiero w ostatnich misjach, a ich wykorzystanie należy do intuicyjnych. Aby móc myśleć o zwycięstwie, powinieneś produkować wyłącznie najlepsze z dostępnych maszyn, nie zawracając sobie głowy gorszym sprzętem. To po prostu strata pieniędzy. Oczywiście, komputer nie stosuje się do niniejszej uwagi, dlatego kupując same ciężkie czołgi, w momencie konfrontacji masz przewagę jakościową. Najistotniejsze dla powodzenia operacji są jednostki o mocnym pancerzu i celnej broni. Nie należą do takich w żadnym wypadku wyrzutnie rakietowe Przeżytych, ani też żuki bombardierzy czy kraby rakietowe Mutantów. Ich broń jest po prostu zbyt wolna, by trafiać w ruchomy cel. Możesz więc z powodzeniem przemykać pomiędzy pociskami, co omówię w następnym paragrafie.

Armię musisz przede wszystkim budować na czołgach anaconda lub autocannon dla Ludzi, lub mastodontach dla Mutantów. Są one co prawda bardzo wolne, jednak rozgrywka nie wymaga ganiania ich z jednego końca planszy na drugi. Pozostałe pojazdy pełnią jedynie rolę wabików, bądź też dywersantów, atakujących zaplecze. Piechota w typowej misji ofensywnej, tzn. niszczenie bazy wroga po rozbudowie własnej nie ma zastosowania, gdyż jest bardzo słaba, poza tym może zostać rozjechana przez pojazdy przeciwnika. Jedynym powodem, dla którego warto ją trzymać, jest specyficzne ukształtowanie terenu na niektórych planszach. Jeśli więc bronisz się w bezpośrednim sąsiedztwie wzgórz, możesz umieścić na nich kilku grenadierów, snajperów, lub też obsługę wyrzutni. Będą oni atakować wroga, sami pozostając w miarę bezpiecznym miejscu. Wszystko ma swoje ograniczenia, nie zawsze więc taka taktyka będzie możliwa, jednakże kilkakrotnie uratowała mi ona życie. Ponadto szybkie oddziały potrafią sprawnie odkrywać mapę i są wręcz niezbędne w misjach, w których musisz znaleźć przedwojenne technologie, wyprzedzając w tym przeciwnika.



Co do rozstawienia, warto zaznaczyć, iż konieczne jest umieszczenie wszystkich jednostek w miarę bliskiej odległości od siebie. Ponownie bowiem sprawdza się stare polskie powiedzenie „kupą, mości panowie". Nie polecam raczej walki w czasie przemieszczania się w inne miejsce, bowiem powoduje ona niemałe zamieszanie. Wszelkie zdobywanie terenu winno się zatem odbywać w czasie, kiedy wróg zajmuje się właśnie odbudową swoich sił po kolejnym laniu, jakie mu sprawiłeś. Aby uniknąć bałaganu, najlepiej jest przemieszczać wojska pojedynczo, co jest czasochłonne, ale dokładniejsze. Aha, muszę zwrócić uwagę na wyjątkową głupotę jednostek, jeżeli chodzi o przeprawę przez most. Jeśli wszystkim nakażesz jednoczesny marsz na drugą stronę rzeki czy przepaści, możesz być pewien, że najwyżej połowa dotrze do celu. Reszta zatrzyma się, bądź też (o zgrozo!) zacznie szukać drogi okrężnej, ładując się przy okazji w sam środek wrogiej bazy. Zalecam zatem najwyższą ostrożność przy podobnych posunięciach. Pamiętaj także podczas formowania linii, że najcięższy sprzęt zajmuje nieco więcej miejsca, niż pozostałe oddziały, tzn. na miejsce autocannon tanka przypadają około dwie anacondy. Bywa że pomiędzy dwie takie maszyny da się wcisnąć jeszcze trzecią, mniejszą.

BITWA

No, nareszcie istota gry. Przyznam, że komputerowy przeciwnik jest dość głupi, a brak inteligencji rekompensuje ilość i zawziętość, ale nie jest to wiele. Zacznijmy od tego, że podczas każdej misji pojawia się on dość wcześnie. Pierwsza grupa to zwiad, mający jedynie ocenić Twoje siły. Po niej przychodzą następne, przy czym każda jest liczniejsza i silniejsza

NAZWA	PLASMA TANK	SPIDERBOT	MECH
CHARAKTERYSTYKA	Jest to najpotężniejsza broń, jaką można zdobyć w grze. Pojazd dość wolny, jednak posiada imponującą siłę rażenia. Dwie serie niszczą rakietowego kraba. Bardzo wytrzymały, stanowi doskonałe Twojej armii, szkoda, że tylko w jednej misji.	Dobry sprzęt, bardzo mobilny. Niestety, mała szybkoszczelność nie jest zachwycająca. Duży zasięg pozwala na bezpieczne niszczenie piechoty i gniazd karabinów maszynowych.	Robot będący połączeniem dwóch poprzednich modeli. Szybszy od plasma tanka i szybciej strzelający od spiderbota, jest doskonałym narzędziem do niszczenia wrogich wieżyczek rakietowych.
SZYBKOŚĆ	25	30	30
SZYBKOSZCZELNOŚĆ	bardzo duża	średnia	duża
WYTRZYMAŁOŚĆ	1800	1600	1700
ZASIĘG OSTRZAŁU	240	220	230
CELNOŚĆ	70	70	70

od poprzedniej. Co więcej, produkcja idzie nie tylko pod Twoje lufy, ale także na obronę własnej bazy. Wskutek tego przechodząc do ofensywy możesz natknąć się na ok. 200-300 oddziałów przeciwnika. Dlatego istotne jest, abyś dokonał inwazji w miarę wcześnie.

Pierwsza faza to zawsze obrona. Musisz się rozbudować, wytrzymując jednocześnie ataki. W tym celu uformuj linię (patrz: ilustracja „Linia obrony"). Nie musi być szczególnie długa, byle składała się z jednostek sprawnych i mocnych. Wybierz jeden oddział i ustaw go z przodu. Komputer zawsze atakuje najbliższy cel, zatem w czasie natarcia wszystkie jego wojska skierują się w stronę przynęty. Ta niech zacznie uciekać, wciągając wroga pod lufy Twojej artylerii. Ten numer można powtarzać wielokrotnie, wymieniając czasem oddział - wabik. Akcja jest dużo skuteczniejsza, gdy masz też drugą linię, najlepiej wyposażoną w wyrzutnie.

Po zgromadzeniu dużych sił możesz przystąpić do kontrataku. Zacznij od opanowania szybu naftowego nieprzyjaciela (drugi zawsze jest dobrze ukryty). Po prostu zniszcz wieżyczki i wojska tam stojące. Nie niszcz samej struktury! Komputer będzie uparcie wysyłał tam ciężarówki, które Ty spokojnie zlikwidujesz. Istnieje także drugi wariant, dywersyjny, do przeprowadzenia już na początku misji. Wybierz najszybsze jednostki (motory, wilki) i dotrzyj nimi pod szyb, unikając ognia wieżyczek, a na miejscu wykonaj omówione wcześniej czynności.

Wreszcie czas na fazę trzecią, czyli frontalny atak. Nigdy nie wysyłaj armii do bazy wroga! Niech on przyjdzie do Ciebie. Wyślij lekki pojazd, spisany na straty, który dojedzie tak daleko, jak się da. Komputer wzburzony Twoją bezczelnością wyśle grupę odwetową, która nadzieje się na linię obrony. Czynność powtarzaj aż do uzyskania znacznej przewagi w sprzęcie. Wtedy możesz już sobie pofolgować, niszcząc najpierw wieżyczki, a potem resztę instalacji. Uwaga, komputer zawzięcie odbudowuje stracone konstrukcje!

Walcząc, musisz jeszcze pamiętać o tym, iż Twoje własne pociski są równie niebezpieczne dla Ciebie, jak i dla drugiej strony. Nie warto więc tratować piechoty, jeżeli właśnie wali do niej kilkanaście wyrzutni, bo sam oberwiesz. Musisz też wziąć poprawkę na opisaną wyżej taktykę, ze względu na stronę, którą walczysz. Mutanci są bardziej agresywni, posyłając bardzo dużą ilość sprzętu w pewnych czasowych odstępach, natomiast Przeżyci atakują niemal bez przerwy, za to mniejszymi siłami, dlatego gra tymi pierwszymi wydaje mi się nieco łatwiejsza.

KAMPANIE

Bez względu na to, którą stronę wybierzesz, masz do dyspozycji piętnaście misji o rosnącym stopniu trudności. Połowa zadań jest na tyle prosta, że mapy do nich uznałem za zbędny bajer. A oto historia konfliktu.

PRZEŻYCI

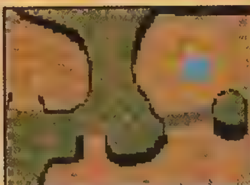
BITWA 1.

Cel: Likwidacja wszystkich Mutantów w okolicy.
Rozwiązanie: Bardzo łatwa sprawa, do tego krótka. Podkrywaj teren, zniszcz kilka grup łuczników, którzy ukrywają się na rogach mapy i na środku. To wszystko!

BITWA 2.

Cel: Obrona posterunku przed atakami Mutantów.
Rozwiązanie: Przygotuj się na dość uciążliwe napady wroga. Spokojnie odkryj teren (ale dopiero po zgromadzeniu pewnych sił) i wybuduj ze dwie rafinerie. Musisz poczekać, aż ostatni wojownicy podejdą pod bazę. Gdy ich zniszczysz, wygrałeś.

BITWA 3.



Legenda:
kierunki ataków wroga
twoja baza

Cel: Obrona tego samego posterunku, co poprzednio
Rozwiązanie: Jesteś w lepszej sytuacji, gdyż możesz budować piechotę. Wykorzystaj to, produkując SWAT. Opozycja również będzie silniejsza. Spodziewaj się ataków piechoty (ze shotgunami) i wilczych jeźdźców (dire wolf), a także motocykli z przyczepką. Uważaj na próby przedostania się w pobliże budowli!

BITWA 4.

Cel: Uratowanie jednego z żołnierzy.
Rozwiązanie: Szybko dotrzyj do pozostałości jezdni. Niszcz grupy maruderów. Trzymaj się drogi, w przeciwnym wypadku będzie gorąco. Idź na północ, do mostu. Przejdź przez niego i dotrzyj do człowieka. Teraz wystarczy wytrzymać atak Mutantów i dojść uratowanym do miejsca startu, by wygrać.

BITWA 5.

Cel: Zniszczenie bazy wroga.
Rozwiązanie: Tym razem sam rozbudujesz bazę. Ulokuj się przy ropie, aby nie jeździć daleko. Fabryka pozwala na budowanie 6-kołowych terenowców. Buduj, ile się da. Z północy wróg atakuje rzadko (jego baza jest na południu), zatem nie musisz z tej strony ustawiać wielkich sił. Po zebraniu ok. 25 pojazdów możesz atakować. Kieruj się zarówno na południowy wschód, jak i zachód, gdyż baza jest zlokalizowana w dwóch miejscach.

BITWA 6.

Cel: Zniszczyć bazę wroga i 4 szyby naftowe.
Rozwiązanie: Nie możesz nic budować, gdyż nie posiadasz własnej bazy. Ruszaj na północ. Zostaniesz zaatakowany przez kilka luźnych grup stojących na Twojej drodze. Uważaj na wieżyczki. Potem nie ma już problemu. Szyby znajdują się na skraju mapy.

BITWA 7.

Cel: Ochrona konwoju.
Rozwiązanie: Tu już jest nieco trudniej. Masz niewielkie siły, a Mutanci dysponują sporą ilością sprzętu. Na początku wyprzedzaj konwój i niszcz skupiska wroga znajdujące się w zagłębieniach skalnych. Wkrótce zaatakują Cię z południa i północy. Od tego momentu musisz uważać zarówno na przód, jak i tył. Pod dwóch takich atakach ciężarówki bez problemów dojadą do bazy.

MUTANCI

BITWA 1.

Cel: Wytropić i zniszczyć wszystkich Ludzi.
Rozwiązanie: Proste zadanie, na Twojej drodze stanie trochę piechoty i dwa motory. Wykończ ich i po zawodach.

BITWA 2.

Cel: Zniszczyć bazę wroga.
Rozwiązanie: Uważaj na ataki na Twój posterunek. Ostrożnie podejdź i zniszcz najpierw szyb, a potem resztę budowli. Opozycję stanowi piechota i kilka pick-upów.

BITWA 3.

Cel: Założyć bazę i zniszczyć posterunek wroga.
Rozwiązanie: Kluczem do zwycięstwa jest tu postawienie szybu tak blisko, jak się da. Możesz budować skorpiony, rób więc z nich użytek. Baza wroga, podobnie jak Twoja, znajduje się na górze mapy. Bronią jej dwie wieżyczki. Po ich zniszczeniu i wykończeniu obrońców nie ma właściwie żadnych przeszkód.

BITWA 4.

Cel: Ukraść przynajmniej dwie ciężarówki.
Rozwiązanie: Misja jest dość trudna, jeśli nie wiesz, gdzie szukać. Są one w prawym górnym rogu mapy. Najłatwiej jest wysłać jeden pojazd, który je uaktywni, a następnie osłaniać resztą ich powrót do punktu startu. Możesz mieć pewne kłopoty ze względu na znaczną liczbę jednostek wroga.

BITWA 5.

Cel: Zorganizować pułapkę na wojska ludzi.
Rozwiązanie: Z miejsca, gdzie zaczynasz, ruszaj na zachód, przez most. Stąd od razu na południe, wzdłuż rzeki, do drugiego mostu. Po przekroczeniu go ujrzysz pozostałą część swoich sił. Stój w tym miejscu niszcząc nadchodzących wrogów. Uwaga: w czasie misji nadejdą posiłki.

BITWA 6.

Cel: Zniszczyć bazę przeciwnika.
Rozwiązanie: Jesteś otoczony. Szybko znajdź ropę i rozbuduj się. Ataki wroga są dość chaotyczne, więc nie powinieneś mieć z nimi problemu. Jeśli jest Ci ciężko, postaw kilka wieżyczek. Po zebraniu kilkunastu mastodontów i wytrzymaniu ataku, możesz kontrować. Pamiętaj, aby zniszczyć najpierw szyby naftowe.

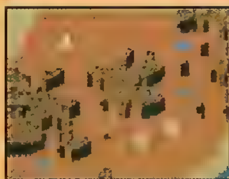
BITWA 7.

Oto cel misji:



Cel: Uratuj więźniów i zniszcz bazę wroga.
Rozwiązanie: Ruszaj na północ. Jest tam bunkier, jak na ilustracji, chroniony przez wieżyczkę. Zniszcz ją, a z wnętrza budowli wybiegną Twoi ziomkowie, których możesz wcielić do swego oddziału. Następnie ruszaj na południowy zachód. W bazie jest jeszcze jeden bunkier. Pamiętaj, aby zniszczyć wieżyczki!

BITWA 8.



Legenda:

złoża ropy wroga

złoża ropy do zajęcia

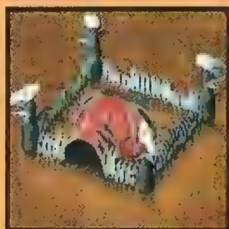
A - baza wroga

B- sugerowana lokalizacja Twojego posterunku

Cel: Zniszcz bazę Mutantów na plaży.

Rozwiązanie: Szybko się rozbuduj w punkcie „B" i od razu rozpocznij produkcję anacond. Ustawiaj je w szeregu, spodziewając się ataków z zachodu. Po zebraniu ok. trzydziestu sztuk możesz zacząć przesuwać się w stronę wrogiej bazy. Małe problemy wystąpią podczas forsowania ujścia wąwozu, do którego sięga posterunek mutantów (oznaczony literą „A").

BITWA 9.



Legenda:

skrytki z cennymi przedmiotami

budynek w którym więziony jest wódz

złoża ropy wroga

Twoja baza

A - baza wroga

B - most, przez który przedostaniesz się na drugą stronę

S - start



Cel: Uratowanie dowódcy z obozu.

Rozwiązanie: Od punktu „S", w którym zaczynasz, wyślij motor na zachód po spiderbota, resztą ruszaj na wschód, odkrywając własny posterunek. Znajdź też bunkier z zasobami ropy. Będziesz ich potrzebował do budowy żołnierzy. Zrób to natychmiast, kupując tylko SWAT. Robotem przejdź przez most, który najpierw musisz oczyścić z wieżyczki. Następnie wejdź do bazy przeciwnika. Destrukcję zacznij od szybów naftowych, a kiedy komputer wyda wszystkie pieniądze, zlikwiduj wszystko, co stoi (wieżyczki też!). Dowódca znajduje się w więzieniu zaznaczonym na zdjęciu.

BITWA 10.

Legenda:

złoża ropy do zajęcia

złoża ropy wroga

A - sugerowane miejsce na Twoją bazę

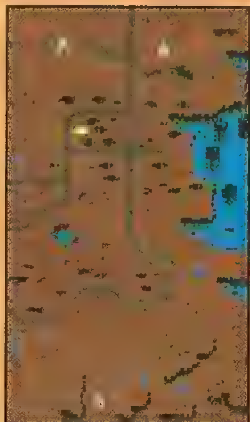
B- baza wroga

S - start

Cel: Zniszcz wrogą twierdzę.

Rozwiązanie: Tym razem trzeba nieco pokombinować. Rozbuduj bazę możliwie blisko pierwszego odkrytego złoża ropy (widać je już na starcie). Produkowane anacondy ustaw w dwie, dość długie linie. Przesuwaj je stopniowo na północ. Trochę zabawy będzie z wieżyczkami, jednak nie jest to trudne zadanie. Potem wszystko idzie jak z płatka.

BITWA 11.



Legenda:

złoża ropy do zajęcia

złoża ropy wroga

bunkier zawierający plasma tank

S - miejsce startu i najlepsza lokacja dla Twojej bazy

A - baza wroga

Cel: Zniszcz wrogą twierdzę.

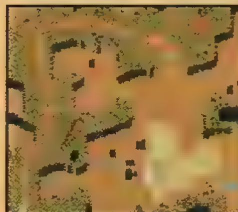
Rozwiązanie: Tym razem arsenał wzbogacony zostaje o wyrzutnie. Zaraz po starcie ruszaj motocyklem na północ i znajdź bunkier z czołgiem plazmowym. Zniszcz przy jego pomocy wysunięty szyb naftowy Mutantów. Potem jak zwykle formuj linię, a po uzbieraniu 20 czołgów i tyłuż wyrzutni śmiało ruszaj do ataku. Wytrzymasz kontrę komputera i rozwalisz wieżyczki, a reszta to pestka.

BITWA 8

Cel: Zniszcz konwój.

Rozwiązanie: To zadanie jest bardzo proste. Ruszaj na południe, a przy załomie skalnym od razu na północ. Zauważysz końcówkę konwoju. Wyprzedź go, zagrodź mu drogę i zniszcz. Ważnym jest, aby ciężarówki nie dotarły do górnego brzegu mapy ze względu na czekające tam znaczne siły.

BITWA 9.



Legenda:

silna linia wieżyczek

złoża ropy wroga

złoża ropy do zajęcia

S - start

A - Twoja baza

B - baza wroga

Cel: Zniszczyć bazę wroga.

Rozwiązanie: Na początku musisz dotrzeć do swego posterunku. Idź wzdłuż czerwonej linii na zdjęciu. Napotkasz niewielki opór. Od razu po znalezieniu bazy postaw szyb naftowy, który jednak nie wystarczy Ci na długo. Buduj mastodonty i przesuwaj ich linię na południe, zdobywając nowy teren i złoża ropy.

BITWA 10.



Legenda:

silna obrona wieżyczek

kontener zawierający mecha

złoża ropy do zajęcia

złoża ropy wroga

A - baza wroga

B - Twoja baza

Cel: Zniszczyć bazę wroga.

Rozwiązanie: Po rozbudowie posterunku udaj się jednym oddziałem na południe. W kontenerze znajdziesz mecha, który wydatnie pomoże Ci w obronie. Może także sam zniszczyć wieżyczki przy wejściu do bazy przeciwnika. Jeśli będziesz uważał, Twój robot może z powodzeniem sam zlikwidować bazę nieprzyjaciela.

BITWA 11



Legenda:

złoża ropy do zajęcia

złoża ropy wroga

A - Twoja baza

B - baza wroga

Cel: Zniszczyć bazę wroga.

Rozwiązanie: Zadanie trochę niewygodne ze względu na ataki przeciwnika z dwóch stron: od zachodu i północy. Musisz więc rozdzielić swe siły. Oddział przy bazie możesz nawet wesprzeć dwiema wieżyczkami. Jak zwykle, po zebraniu znacznych sił, atakuj, uważając w szczególności na wieżyczki.

BITWA 12



Legenda:

złoża, które możesz zająć

złoża ropy wroga

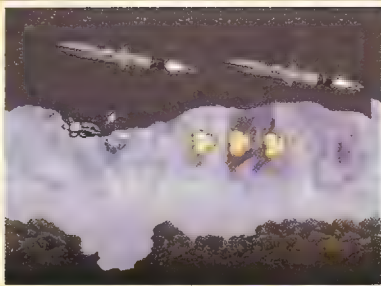
kierunek ataku wroga

A - Twoja baza

B - baza wroga

Cel: Zniszczyć bazę wroga.

Rozwiązanie: Głównym celem ataków Ludzi na początku są budowle, musisz je więc chronić. Ponownie będą szturmować z dwóch stron, co wymaga odpowiednich zabezpieczeń. Szczególnie dokuczać Ci będą snajperzy, możesz ich więc rozjeżdżać. Jedną z flank wzmocnij i ruszaj do ataku. Osobiście radzę wybrać dół planszy, jest bowiem łatwiejszy do szturmowania.





W czasach, gdy królowały takie hity, jak ***Swiv*** czy też ***Battle Squadron***, wydawało się niemożliwym, aby jakaś inna strzelanina zdobyła podobną popularność. Pojawienie się gry **Project X**, mało znanej wtedy firmy **Team 17**, zmieniło ten fakt. Prawdę powiedziawszy, pojawienie się



Project X na Amigi (pierwsza wersja) wywołało istny szał oraz niebywały wzrost zapotrzebowania na produkcje **Team 17**.

Project X jest grą wzorowaną na legendarnym ***R-Type***. Zresztą nie pierwszy i nie ostatni to przypadek naśladownictwa w stosunku do tego właśnie hitu. Do dzisiaj wielu producentów oprogramowania wzoruje swoje produkty na ***R-Type***, a niektóre rozwiązania w nim zastosowane weszły na stałe do arsenałów programistów. Dopiero pojawienie się ***Battle Squadron*** zmieniło zainteresowania graczy i od tego czasu woleli oni gry z pionowym przesuwem ekranu. **Project X** po raz kolejny zmienił ten stan.

Podobnie jak w ***R-Type***, pole bitwy w **Project X** ukazane zostało z boku i przedstawia niewielki wycinek jakiegoś obszaru (kosmos, planety, bazy kosmiczne itp.). W grze sterujesz małym stateczkiem, który porusza się ze stałą prędkością z lewa na prawo. Oczywiście, żeby było ciekawiej, przez całą podróż Twój pojazd atakuje masa wrogów - od malutkich zwiadowczych stateczków, po ogromne, potężnie uzbrojone bazy Obcych. Trzeba w tym względzie przyznać twórcom z **Team 17**, że zaopatrzyli grę w niesamowitą ilość obiektów do zestrzelenia. Jest to zresztą jeden z elementów, który wpłynął na olbrzymi sukces gry.

Podobnie jak w innych produktach, po zniszczeniu bazy na danym poziomie, akcja przenosi się do innej scenerii. Tutaj także należy pogratulować autorom. Zmiana scenerii jest drastyczna i nie polega jedynie na zmianie kolorów (znam takie gry!). Wraz z tłem zmieniają się atakujący nas wrogowie, ścieżka dźwiękowa i tym podobne drobiazgi. Kolejnym urozmaiceniem gry jest wybór statku, którym będziesz podbijał wszechświat. Stateczki są wprawdzie tylko trzy, ale to i tak dużo więcej, niż w konkurencyjnych produktach. Poza tym pojazdy te różnią się od siebie nie tylko grafiką, ale również możliwościami, które widoczne są gołym okiem. Oczywiście, podczas gry zmienią się możliwości Twojego pojazdu, wraz ze zdobywanym uzbrojeniem. Zdobywanie nowych broni zostało w **Project X** rozwiązane wprost rewelacyjnie. Niby nic takiego, ale wydaje mi się, że jest to najlepszy tego typu system, jaki widziałem. Nawiasem mówiąc, podobny zastosowano w grze ***Apydia***.

PROJECT X

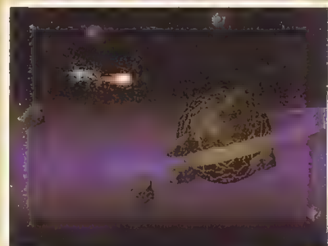


Od strony technicznej **Project X** wygląda imponująco. Widać od razu, że w produkcję gry „zamieszani" byli ludzie z komputerowej sceny. Grafika jest na bardzo wysokim poziomie. Być może nie zrobi na Tobie takiego wrażenia, jak na mnie kilka lat temu, ale pamiętaj, że były to czasy „szesnastokolorowe". O płynności nie muszę chyba wspominać. Wszyscy dobrze wiedzą, że gra z niepłynnym scrollingiem na Amidze byłaby kompromitacją! W **Project X** wszystko porusza się nadzwyczaj płynnie, niezależnie od typu posiadanego komputera.

Pora wspomnieć o oprawie dźwiękowej. Hmmm, jakby to powiedzieć... REWELACJA! Do wyboru są dwa tryby dźwiękowe i trudno ustalić, który jest lepszy. Nastrojowa muzyka, odlotowe dźwieki i kapitalna symulacja mowy to bardzo silne atuty tej gry!

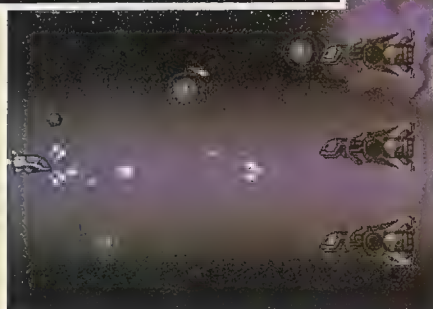
Wszystko to pięknie i ładnie, lecz przecież niejedna strzelanina wygląda podobnie. Owszem, ale tylko w kilku grywalność jest jednocześnie tak wysoka. To właśnie ona stanowiła o sukcesie **Project X**. Po prostu twórcy postarali się i stworzyli doskonały technicznie, bardzo efektowny, urozmaicony wieloma nowatorskimi gadżetami produkt. Tak przynajmniej wszystkim wydawało się kiedyś.

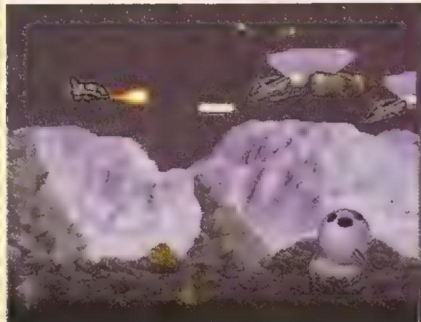
Patrząc na **Project X** dzisiaj, z perspektywy czasu, zauważyłem wiele wad gry, których nie widziałem kilka lat temu. Na przykład grafika w **Project X** wcale nie jest taka rewelacyjna, jak mi się kiedyś wydawało. Myślę, że w konkurencyjnych produktach (***Swiv, Battle Squadron***) została ona dużo bardziej dopracowana. Nie powiem, **Project X** wygląda wystrzałowo, nawet jak na dzisiejsze czasy, ale w pewnych miejscach zauważyłem, że grafika poszczególnych pojazdów jest, hmmm... jakby to powiedzieć... tandetna? Wygląda to tak, jakby większość grafiki wykonał profesjonalista, a resztę domalował amator.



Być może ostatnim akapitem zniechęciłem Cię do tej gry, ale nie przejmuj się moim marudzeniem. Gra naprawdę warta jest tych kilku dni na Twoim komputerze, a mankamenty, o których wspomniałem, tak naprawdę zauważalne są tylko przez takich czepialskich, jak ja. Polecam.

Kłomczuch









TERRA CRESTA

Bywało kiedyś, że w salonach gier królowały przede wszystkim gry zręcznościowe. Wiele z nich było bardzo prymitywnymi strzelaninami, np. ***Space Invaders***, ale zdarzały sie także wyjątki od tej reguły. Wielkie poruszenie wywołała na przykład gra pt. ***Moon***



Cresta. Jak na owe czasy, była to pozycja niesamowicie bogata (czytaj: zawierająca kilka różnych poziomów), a w dodatku z bardzo dobrą grafiką. Jakiś czas później na komputery domowe pojawił się odpowiednik tej gry pt. **Terra Cresta** i od razu zyskał sobie ogromną rzeszę wielbicieli gotowych chodzić dla tej gry na wagary i zarywać nocki.

W Terra Cresta zmieniło się prawie wszystko (przede wszystkim scenerią) , a jedynym elementem zaczerpniętym z pierwowzoru był stateczek przemierzający wrogie terytoria. Tak jak i w ***Moon Cresta***, pojazd ten można było w łatwy sposób rozbudować poprzez zbieranie kolejnych elementów. Wraz z nimi zwiększały się możliwości statku-matki, odporność na strzały, siła dział itp. Aby urozmaicić zabawę, autorzy wymyślili, że statek, który zwiększył swoje rozmiary, będzie jednocześnie bardzo trudny w sterowaniu, często więc się zdarzało, że na niewielkim polu gry nie miał po prostu gdzie się schować przed strzałami wrogów. Pomysł prosty, a cieszy.

Terra Cresta to typowa gra z rodziny strzelanin. Zastosowano w niej pionowy przesuw ekranu, który jak na ówczesne możliwości wydawał się niezwykle płynny! Dziwiło to tym bardziej, że praktycznie na całym ekranie gry coś się działo! W przeciwieństwie do innych pozycji tego typu, w **Terra Cresta** sceneria to nie pusta, czarna przestrzeń kosmiczna, tylko przeróżne tereny na Ziemi, pola, lasy, morza, miasta obcych. Od strony dźwiękowej **Terra Cresta** nie zachwyca, chociaż tytułowy utwór jest całkiem niezły (jak na możliwości tamtej „epoki"). Bardzo przypomina ten z gry **Cobra**, na pewno słyszałeś. No i najważniejsze - grywalność, która w przypadku tej gry jest dość wysoka, a z pewnością wyższa, niż w niejednej nowszej pozycji tego typu. Oczywiście, miłośnikom zabytkowego sprzętu tytuł ten szczerze polecam!

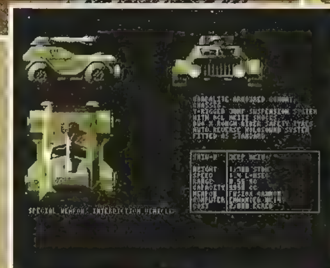


Kłomczuch

Terra Cresta
Retro
7
ZRĘCZNOŚCIÓWKA
ZX SPEKTRUM
Commodore C64
Producent:
Imagine







SWIV

W bardzo dawnych czasach, gdy królowały 8-bitowe komputery, jednym z największych przebojów w kategorii strzelanin był ***Silk Worm***. Pamiętam, jak koledzy Atarowcy wyskakiwali przez okno, gdy widzieli rewelacyjną grafikę z tego hitu na moim poczciwym Spectrumie. Parę lat później nikt już nie pamiętał ani o Spectrumach, ani o ***Silk Wormie***. Do czasu aż pojawiła się gra **Swiv**. Od samego początku doszukiwano się w niej podobieństw do ***Silk Worm***. Spora grupa fanów twierdziła nawet, że jest to po prostu sequel tego spectrumowego przeboju. Moim zdaniem, słusznie.

Swiv jest typową strzelaniną. Jak w wielu innych grach tego typu „wystarczy" pokonać wrogów i dolecieć do określonego miejsca. Niby nic ciekawego, w 90% strzelanin sytuacja wygląda bardzo podobnie, tutaj jednak autorzy wprowadzili niesamowitą, nie powieloną później innowację. W grze **Swiv** akcja nie zatrzymuje sie ani na chwilkę! Phiii, powiesz może, w wielu grach tak jest. Tak, ale w nich jednak są chwile na odpoczynek, choćby w trakcie podsumowania punktów i przejścia do kolejnego poziomu. W **Swiv** próżno czekać na takie przerywniki. Tutaj nie ma końca levelu i początku następnego, tutaj gra się bez przerwy (tak długo aż ujrzysz napis „the end" lub poczujesz metr ziemi nad sobą). Wszystko to dlatego, że autorzy zastosowali tu bardzo ciekawy trik, polegający na tym, że kolejne poziomy wczytują się do pamięci komputera podczas gry, likwidując w ten sposób wszelkie przestoje. Co ciekawe, gra w tych momentach ani troszeczkę nie zwalnia. Do dzisiaj się zastanawiam: JAK ONI TO ZROBILI? Wszak nawet w naszych czasach, na super komputerach klasy Pentium PC (16 MB RAM) przy doczytywaniu danych z dysku twardego bądź z CD-ROM zdarza się, że animacja w grze się haczy! W przypadku **Swiv** dane doczytują się z 30-40 krotnie wolniejszej stacji dysków. W dodatku gra zajmuje tylko jedną dyskietkę! Od razu widać, że dane zostały porządnie spakowane. Jeśli do tego dodać także takie efekty, jak płynny przesuw ekranu, obsługa ruchomych obiektów, animacja wybuchów, obsługa dźwieku, **Swiv** zaczyna jawić się jako jakiś hit wszechczasów! Z całym szacunkiem dla kolegów PeCetowców, chciałbym zobaczyć grę o podobnych parametrach i tak samo dobrze działającą na jakimkolwiek PC. Inna sprawa, że nie wiem, jak gra wygląda na Atari ST, podejrzewam jednak, że się różni i to znacznie. Nie chcę być posądzony o komputerowy rasizm, ale powszechnie wiadomo, że tylko Amiga posiada tak znakomite układy obsługujące urządzenia we/wy (a więc dźwięk, obraz, stacja dysków).

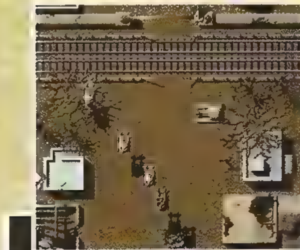
Zapewne zastanawiasz się, jak taka rewelacja wygląda i jak się w nią gra, bo przecież nic jeszcze o tym nie wspominałem. Muszę Ci oznajmić, że **Swiv** wygląda, jak na rewelację przystało, REWELACYJNIE. Wielu osobom opadły szczęki, gdy po raz pierwszy zobaczyły tę grę (między innymi, połowie naszej redakcji). Wielu nie dawało wiary, że to „tylko" poczciwa Amiga 500. Kolorystyka, choć w ponurym tonie, wcale nie sprawia odpychającego wrażenia. Wręcz przeciwnie, a to dlatego, że wydaje się, jakby kolorów było tu dużo więcej niż standardowe 64 dostępne na Amidze. W ogóle kolorki w grze są świetnie dobrane i współgrają z tym, co dzieje się na ekranie. Jeśli chodzi o obiekty, to wszystkie one zostały wykonane z dużą dbałością o szczegóły, choć oczywiście podczas gry raczej nie zwraca się uwagi na takie szczegóły. Animacja obiektów jest świetna (naprawdę, nie mogę się nadziwić, jak oni zmieścili to wszystko na jednej dyskietce), a w dodatku wszystkie latające obiekty rzucają cień na podłoże! Krajobraz, w jakim toczy się bitwa, też jest wspaniały. Widać, że grafikę do **Swiv** wykonał jakiś MANIAK, który stracił na to baaardzo dużo czasu. Ale grafika to nie wszystko; także oprawę dźwiękową muszę pochwalić. Początkowy moduł jest dużo, dużo lepszy, niż wiele melodyjek w dzisiejszych grach na PC lub PSX (wiem, bo miałem możność porównać) i znakomicie wprowadza w klimat. Podczas samej zabawy nie słychać co prawda żadnej melodyjki, ale za to te odgłosy, TE WYBUCHY! Musisz tego posłuchać!

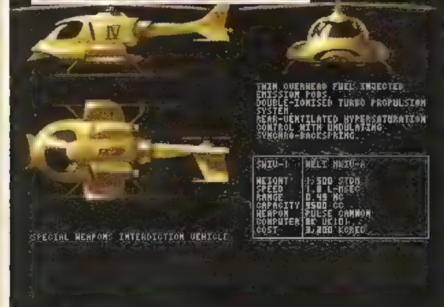
Nie wiem, jak to wszystko wyrazić, aby niczego nie odjąć grze, powiem więc tak - **Swiv** jest po prostu genialny. Rozgrywka jest bardzo ciekawa, sceneria urozmaicona, oprawa znakomita. Dzięki specyficznemu sposobowi doczytywania kolejnych etapów nie będziesz miał czasu na nudę! Gra jest bardzo urozmaicona. Sceneria często się zmienia, nie wspominając już o wrogach. Przedziwne pojazdy, śmigłowce, samoloty, pociągi, działa - to wszystko spotkasz na drodze do wygranej. Poza tym, co pewien czas pojawia się większy twardziel (największy oczywiście na końcu gry), z którym wygrać wcale nie jest łatwo. Za zniszczenie niektórych obiektów otrzymasz premię w postaci nowej broni lub dodatkowych punktów. Masz wprawdzie możliwość zamiany otrzymanej premii, jednak akcja toczy się tak szybko, że z reguły dostaje się nie to, co się chciało!

Nie wspomniałem o jeszcze jednym atucie gry, który sprawia, że **Swiv** zasługuje na miano hitu sprzed lat. Otóż bardzo ciekawym rozwiązaniem jest... możliwość gry dwóch graczy na jednym komputerze! Jeden z nich zasiada wówczas za sterami śmigłowca, zaś drugi wspomaga go, kierując opancerzonym wozem terenowym (nie oszukujmy się jednak, śmigłowiec jest dużo lepszy). Zabawa nabiera wtedy dodatkowych walorów, których próżno szukać w nowszych produkcjach. Sam właściwie nie wiem, dlaczego nie wykorzystuje sie już tej sztuczki w dzisiejszych grach. Panowie programiści, TO SIĘ NAPRAWDĘ SPRAWDZA!

Niewiele jest gier, które mogłyby się równać ze **Swiv**. W kategorii strzelanin ma chyba tylko trzech poważnych konkurentów: ***Battle Squadron***, ***Project X*** oraz ***Super Star Dust***. Z pierwszym wygrywa od strony technicznej (tak, tak, to jest możliwe), zaś ostatni pobija grywalnością. Tylko ***Project X*** jest w stanie mu dorównać, ale ja i tak wolę **Swiv** - dla mnie jest to po prostu „numer jeden" wśród strzelanin.

Kłomczuch







Swiv

Retro

Amiga | Atari ST

Producent:
Sales Curve

PROSIAK PULAS RADZI...









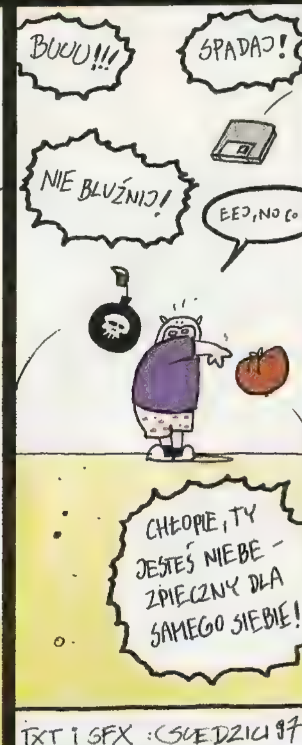












TXT i SFX :CSCEDZICI 97

MIĘDZY NAMI, GRACZAMI...
Ćwiczenia grupowe

Gry komputerowe mają tę przewagę nad wszystkimi innymi, że można w nie grać samemu, to wiedzą wszyscy. Wiadomo też jednak, że najlepsza zabawa jest wtedy, gdy za przeciwnika ma się człowieka, a nie bezduszny i co tu ukrywać, często niedorastający do ludzkiej inteligencji program. Właśnie dlatego taką popularnością cieszą się wszelkie gry z opcją sieciowania, które ostatnimi czasy zawładnęły rynkiem software'owym. Najlepiej szaleństwo to odzwierciedlają gry 3D z rodziny doomowatych, które pierwsze na taką skalę wprowadziły sieciową konkurencję na stałe do swojego repertuaru (oczywiście, były też inne tytuły, które tego próbowały, ale jakoś najlepiej przyjęły się doomiaki). Co więcej, dosłownie w przeciągu ostatniego roku cała zabawa przeniosła się z sieci lokalnych także na internet i dopiero od tej chwili wszystko zaczęło się na poważnie. „Quake", „X-Wing vs. TIE Fighter", „Diablo", „Heroes of Might & Magic 2" - to tylko niektóre tytuły, które podbiły serca i umysły garczy-internautów. I ich kieszenie, bo przecież połączenie telefoniczne w Polsce wcale nie należy do najtańszych.

Patrząc na całe to zamieszanie z sieciowaniem, naszła mnie przy okazji refleksja, czy aby na pewno jest to taka rewelacyjna rozrywka i czy nie ma innej alternatywy? Przy pierwszej części pytania nie miałem żadnych wątpliwości. Oczywiście, gra w sieci JEST rewelacyjną rozrywką i jeśli ktoś tego jeszcze nie spróbował, to po prostu nie wie, czym gry komputerowe potrafią być. Dopiero kiedy po drugiej stronie zasiada człowiek, a najlepiej kilku ludzi, gra nabiera rozmachu i bogactwa właściwego realnym zmaganiom. Pomimo mojej pewności w tym względzie, istnieje jednak w tym wszystkim pewien mały mankament - prawdziwa rywalizacja, przynajmniej ta najbardziej emocjonująca, pozwala potykać się z przeciwnikiem ramię w ramię, oko w oko i ząb w ząb, że tak powiem. W tym akurat względzie internet przegrywa konkurencję z sieciami lokalnymi. Cały urok tych ostatnich polega właśnie na tym, że przeciwnik siedzi przy stanowisku obok lub za plecami i na bieżąco słychać jego rozpaczliwe lub złośliwe komentarze. Atmosfera wówczas potrafi urosnąć do nieprawdopodobnych temperatur, włącznie z bluzgami i rękoczynami (przyznam się ze wstydem, że sam kiedyś byłem bliski rzucenia się z pięściami na gościa, który kilkanaście razy pod rząd skosił mnie jak dzieciaka). W internecie jedyne co można zrobić, to korzystać z opcji wysyłania komunikatów tekstowych, ale nie muszę chyba mówić, że to zupełnie nie to samo (nie mówiąc o tym, że zazwyczaj nie ma w ogóle kiedy takie komunikaty napisać!). Owo przysłowiowe „podjaranie atmosfery" następuje tu, jeśli w ogóle następuje, przed albo po sesji, najczęściej na liście dyskusyjnej gier komputerowych bądź na jakimś kanale IRC. Niestety, spotkania z cyklu „wspomnijmy to jeszcze raz" na dłuższą metą są po prostu nudne i, niestety, dziecinne. Tak naprawdę liczy się tylko to, co odbywa się w czasie rzeczywistym, używając terminologii komputerowej, a więc w trakcie grania.

Oczywiście, granie w sieci nie jest pomysłem sprzed miesiąca czy pół roku, ale sprzed dobrych kilku lat. Niegdyś było to tylko mniej popularne, gdyż po prostu same sieci lokalne, jak i internet nie były tak powszechne (a u nas, w Polsce, prawie w ogóle nieznane). Aby pograć z kimś w tandemie, pozostawało wówczas zrobić dwie rzeczy - spiąć komputery kabelkiem, co jednak było uciążliwe i nie działało tak dobrze jak dzisiaj (no i tytułów z taką opcją było znacznie mniej), albo... poszukać gry, która umożliwiała zabawę dwóm uczestnikom na jednym komputerze. I to ostatnie właśnie stanowi wspomnianą wcześniej alternatywę dla sieciowania. W dodatku alternatywę równie ciekawą w zastosowaniu, a jednocześnie dużo, dużo tańszą.

Szczerze mówiąc, wspólne granie na jednym komputerze wydaje się dziś czczym wymysłem, a to dlatego, że pozycji, które zawierają taką możliwość, pojawia się coraz mniej. Nie da się ukryć, iż złoty okres tego typu zabawy minął dawno temu i miał miejsce, kiedy Amiga była u szczytu sławy, niemniej coś takiego istniało i cieszyło się sporą popularnością. Po dziś dzień pamiętam wielogodzinne pojedynki w „Battle Isle", „History Line" i „The Settlers" czy w „Pinball Fantasies", „Alien Breed" i „Sensible Soccer", a nawet w proste jak barszcz, ale bezkonkurencyjne „Spy vs. Spy", „RasterBike" i „Trick or Treat" (wszystkie te gry opisywaliśmy swego czasu na łamach ŚGK i jeśli ktoś ich nie zna, to odsyłam go do archiwaliów, jednocześnie gorąco polecając te pozycje). Potrafię nawet opowiedzieć dokładnie przebieg wielu rozgrywek sprzed lat, opisując jednocześnie tzw. okoliczności towarzyszące: porę dnia, pogodę, nastrój grających, tematy rozmów w chwilach przerwy itd. itd. Nie muszę chyba nikogo oświecać, że emocje podczas sesji sięgały zenitu dokładnie tak samo, jak dzisiaj podczas partyjki „Quaka". Może nawet bardziej, bo śmiertelnego wroga miało się dosłownie o pięć centymetrów obok, czując niejako przez skórę wszystkie jego emocje.

Całe to gadanie to przesada, powiecie. Otóż wyobraźcie sobie, że mając to wszystko na względzie i nie chcąc być gołosłownym, tydzień temu sprawdziłem, czy aby nie przeginam pały z takimi poglądami - i wiecie co? TO NADAL DZIAŁA! Wspomniane gry wcale się nie zestarzały, a wspólna rozgrywka wciąż bawi i podnieca. Swoją drogą, ciekawe, czy gra w sieciowego „Quake'a" za trzy lata będzie równie pasjonująca, jak dziś, bo szczerze wątpię. Siłą wspomnianych wcześniej tytułów była (jest nadal!) nie tylko możliwość grania z lub przeciw partnerowi, ale też pomysł, jak i fabuła, a nawet przede wszystkim one. Niegdyś trzeba było się nieźle nakombinować, aby zdobyć wśród graczy uznanie, dzisiaj wystarczy coraz lepsza grafika i coraz więcej możliwości w unicestwianiu przeciwnika - monotematyczny to rozwój.

Wracając do tematu, niestety, pomimo doskonałej kondycji tego rodzaju tytułów należy pogodzić się z faktem, że granie na jednym komputerze odejdzie jednak w zapomnienie. Całkowita dominacja sieciowania - w sieci lokalnej obecnie, a w internecie w niedalekiej przyszłości - to nieuchronne następstwo ewolucji. Trudno powiedzieć, dlaczego tak się dzieje. Na mój gust jedno i drugie powinno być dostępne, tymczasem twórcy skupiają się obecnie wyłącznie na sieciowaniu, zapominając o innych możliwościach. I szkoda, bo naprawdę dużo tracimy. Internet to wspaniała sprawa, ale przecież to nie wszystko. Jedyne na co można liczyć, to to, że kiedyś przyjdzie jakimś trafem moda na takie właśnie jednokomputerowe gry zespołowe, jak teraz jest moda na ciuchy z lat 70. Osobiście wierzę, że tak się stanie, zastanawiam się tylko, czy ktoś jeszcze będzie umiał zaakceptować taki sposób prowadzenia rozgrywki? I czy ktokolwiek będzie chciał grać? Obym był złym prorokiem.

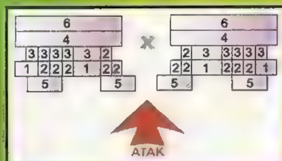
Gracz

KANTYNA

Czołem Kantyniarze!

Zakończyły się kolejne wakacje i nastał czas nauki, pracy i, oczywiście, grania. Mimo iż zapowiadałem z początkiem września zakończenie przestawiania nadesłanych taktyk, nadeszła ich taka ilość, że będę nadal kontynuował ten temat. W tym miesiącu zaprezentuję kolejne propozycje Czytelników oraz kilka uwag dotyczących całej tej dyskusji (naturalnie, autorzy opublikowanych poniżej listów zostają nagrodzeni grą komputerową).

Na początek jednak kilka słów wyjaśnienia do przedstawionej miesiąc temu taktyki Zapora. Otóż na rysunku do tej taktyki zabrakło jednej zasadniczej rzeczy - strzałki wskazującej kierunek natarcia wroga. Poniżej zamieszczam poprawioną jego wersję (rys. 1). Logicznym jednak jest to, iż nigdy w pierwszej linii nie stawia się artylerii. Z tego powodu wszelkie uwagi na temat niewłaściwego rozstawienia tych jednostek nie były rozpatrywane.



Rysunek 1

Czytając nadchodzącą korespondencję zauważam podejście do tematu wyłącznie na podstawie gier typu Command & Conquer lub Warcraft. A gdzie miłośnicy innych strategii? Wszak taktyka w grach serii Steel Panthers daje dużo większe pole do popisu. Eliminuje na przykład schematyczne i dość przypadkowe rozmieszczenie jednostek na początku rozgrywki (na co zwraca uwagę Dany Opętany w swej taktyce „Pozorowany Odwrót"). Każdorazowo rozpoczynając rozgrywkę, otrzymujesz szansę samodzielnego rozstawienia jednostek zależnie od stawianego zadania, posiadanych sił i ukształtowania terenu. Oczywiście, masz mniejsze możliwości wyboru konkretnych jednostek, ale dzięki temu rozgrywka staje się bardziej wciągająca i skomplikowana. Czekam na propozycje optymalnego doboru jednostek w zależności od stawianego zadania.

Kolejną sprawą jest propozycja przedstawiona przez Daniela Wojtalaka. Pisza on: *„... Czy nie uważasz, Marszałku, że wielcy wodzowie, stratedzy i dowódcy powinni zająć miejsce na stronach KANTYNY? Można byłoby drukować ich zdjęcia, krótki życiorys i osiągnięcia. Myślę, że wystarczyłby na to pięciocentymetrowy pasek na dole strony..."* Propozycja jest przednia. Kiedyś już jedną taką biografię przedstawiłem, pisząc o Lisie Pustyni. Mogę kolejne tego typu postacie prezentować, nie ma problemu, pytanie jednak, czy Kantyniarze są zainteresowani tego typu wiedzą. Czekam na listy w tej sprawie (za lub przeciw) i z kolejnymi propozycjami taktyk lub oceną dotychczas przedstawionych. Korespondencję proszę wysyłać na adres redakcji z dopiskiem KANTYNA lub pocztą elektoniczną na adres:

woder@sgk.com.pl.

KRYTYKA

1. Pasożyt.

A. Zlokalizowanie najsłabszego punktu w bazie wroga wymaga czasu, a niekiedy sporej ilości jednostek przeznaczonych na straty (chcąc faktycznie przekonać się o sile bazy, musimy ją „zwiedzić", w przeciwnym przypadku odkryjemy tylko zewnętrzne umocnienia bazy).

B. Grupa niszcząca umocnienia w punkcie [X] powinna być na tyle duża, aby po wkroczeniu jednostek [5] utrzymała zajęte przez nie zabudowania (komputer przeważnie dąży do ich zniszczenia).

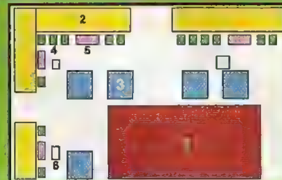
C. Zakładając, że w miejscu ataku zgrupowania [4] zbierze się cała armia wroga, wątpię, aby wystarczyło nam czasu na wyprodukowanie dostatecznej ilości nowych jednostek mających wspomóc siły [4] - zwłaszcza, że jak twierdzi autor, nie muszą być one zbyt silne. Lepiej umacniać się wokół zdobytych budynków.

FRANKY

PROPOZYCJE

1. MUR OBRONNY

Legenda:
1. Twoja baza.
2. Mur (dla bezpieczeństwa może być podwójny).
3. Wieżyczki.
4. Żołnierze z bronią dalekiego zasięgu (najlepiej w dużej liczbie, nawet dwa rzędy).
5. Katapulty.
6. Wszelkiego rodzaju magowie i klerycy do wspomagania żołnierzy.

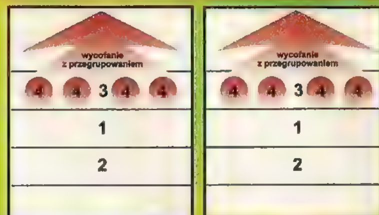


Taktyka ta polega na utworzenie z własnej bazy swego rodzaju twierdzy nie do zdobycia. Zapora ta przeszła test na grze „Warcraft 2" i zapewniam, że jeśli jest dobrze zrobiona, skutecznie chroni bazę).

Marcin Celmer (Włocławek)

2. POZOROWANY ODWRÓT

Legenda:
1. Ziemia niczyja.
2. Pozycje wroga.
3. Pozycje własne.
4. Własne oddziały w ustawieniu chaotycznym.
5. Własne oddziały w formacjach.



Wszystkie opisywane dotychczas taktyki mogą znaleźć zastosowanie na polu bitwy, lecz w użyciu ich przeszkadza pewne utrudnienie. Chodzi tu o to, że po pojawieniu się na ekranie monitora mapy (pola bitwy) jednostki często są już ustawione przez autorów gry. Zazwyczaj ustawienie to nie spełnia naszych oczekiwań (jednostki są rzucone na mapę chaotycznie).

Ustawienie jednostek w określone formacje wymaga przegrupowania. Wyżej wymieniony manewr jest szczególnie trudny do wykonania na pierwszej linii naszych oddziałów, ponieważ ktoś może w każdej chwili zaatakować nasze jednostki. Taktyka pozorowanego odwrotu polega na szybkim wycofaniu oddziałów z linii frontu, przegrupowania wycofujących się oddziałów i powrocie na opuszczone wcześniej pozycje w formacjach. Ważne jest, by przegrupowanie wojsk nastąpiło w trakcie ich odwrotu.

Uwaga! Oddziałów wolno poruszających się nie wycofywać zbyt daleko. Podczas wyżej wymienionych czynności przeciwnik może próbować zająć opuszczone przez nas pozycje. W tym momencie istnieje ryzyko straty opuszczonych pozycji. Ma to miejsce wtedy, gdy wróg zdąży przegrupować swoje jednostki. Istnieje też możliwość, że przeciwnik zaatakuje opuszczone przez nas pozycje oddziałami nie przegrupowanymi (chaotyczne ustawienie atakujących). Gdy taki przypadek zaistnieje, to podczas fazy powrotu powinniśmy zdziesiątkować jego szeregi, co jest kluczem do sukcesu.

Dany Opętany

Od razu chciałbym rzucić temat do dyskusji w związku z taktyką „Pozorowany Odwrót". Sam problem został naświetlony jasno i przejrzyście. Każdy strateg widzi, że taktyka ta jest od samego początku oczywista. Problemem jest jak nie dopuścić przeciwnika do zajęcia opuszczonych pozycji. A jeśli już to zrobi i się tam umocni, to jak go wyrzucić. Oto pytania, które stawiam Kantyniarzom do rozwiązania. Oczywiście, najtrafniejsze odpowiedzi zostaną opublikowane i nagrodzone. Czas na ich nadsyłanie upływa 30 września, a przeczytać je będzie można w numerze październikowym ŚGK. Adres korespondencyjny, zarówno pocztowy, jak i elektroniczny, podałem w pierwszej cześci KANTYNY.

Heinz Futerał
Marszałek Polny Klawiatury

Tawerna

W mrokach korytarzy [cz. 2]

Miesiąc temu całą „Tawernę" poświęciłem przypomnieniu mitu o Minotaurze i Tezeuszu, jednym z najpopularniejszych mitów starożytnej Grecji. Ale nie jest to oczywiście jedyne świadectwo dotyczące labiryntów.

Jednym z ciekawszych śladów tego przedziwnego symbolu-budowli są rysunki naskalne z epoki lodowcowej na terenie całej Europy. Rysunki te przedstawiają uproszczone labirynty, a czasem zaledwie tylko spiralę i miały niewątpliwie charakter magiczny. Podejrzewa się, że wyobrażenia te pochodzą z kontaktów ludów prymitywnych z cywilizacją grecką, choć nie tłumaczy to wszystkich przypadków (zwłaszcza tych starszych). Innym wyjaśnieniem jest powołanie się na znacznie starszy mit o bogini płodności, przy czym wizerunki naskalne przedstawiają tu po prostu narządy rodne kobiety, z których środka ziarno życia wychodzi na świat (tak więc droga prowadzi w tym przypadku nie do wnętrza, ale na zewnątrz!).

Innym śladem są tańce rytualne ludów pierwotnych, które niejako przypominają odbywanie podróży przez plątaninę korytarzy, istnieje bowiem teoria, że nie jest to przypadkowe podobieństwo i faktycznie ma odzwierciedlać taką właśnie wędrówkę, symbolizując prośbę o urodzaj lub o zdrowie, odrodzenie się w sensie metafizycznym, a czasem także chęć zdobycia wiedzy i mądrości. Do dziś w wielu ludach pierwotnych stosuje się ten obrzęd (w naszej kulturze pozostałością są wszelkiego rodzaju rajdy i wyścigi z zabawą w kapsle włącznie). W tym aspekcie, zakładając, że teoria ta jest prawdziwa, można podejrzewać, że pojęcie labiryntu w sposób istotny przyczyniło się do powstania tańca w ogóle, co jeśliby się potwierdziło, byłoby fenomenalnym odkryciem.

Pierwsze rzeczywiste labirynty, jak należy się spodziewać, były miejscami ukształtowanymi przez naturę i stanowiły ciąg chodników oraz jaskiń jedynie przystosowanych do celów sakralnych. Zresztą naukowa systematyka zakłada między innymi podział labiryntów na naturalne, sztuczne i mieszane, przy czym kolejność historyczna wskazuje, że labirynty mieszane, a więc takie, które stworzyła natura, ale w których wygląd ingerował także człowiek (np. dobudowując korytarze i komnaty), były drugie w kolejności. Najbardziej okazałym przykładem labiryntu naturalnego w Europie jest kompleks grot w Postumii (była Jugosławia). Z podobnego miejsca korzystała na przykład Wyrocznia Delficka. Również grecki labirynt w Hal Saflieni na Malcie wykazuje wszelkie cechy grupy labiryntów naturalnych, który potem stał się labiryntem mieszanym. Co ciekawe, można tu znaleźć tylko jedno wejście do wnętrza, podobnie jak istnieje zawsze tylko jedno zejście na niższy poziom - tak więc do ostatniej, małej sali prowadzi tylko jedna droga, w dodatku rozwija się ona na zasadzie podwójnej spirali, tzn. najpierw kręci się tylko w lewo, a potem tylko w prawo. To prawdziwy fenomen przyrodniczy.

Mit o Minotaurze i Tezeuszu już znamy, jednak nie wiemy, na ile był on prawdziwy i czy kreteńska budowla to fakt czy też fikcja. Wiemy natomiast o takich miejscach, jak labirynty w Lemnos, Samos, Naupulia czy Sipontum, które zazwyczaj były greckimi świątyniami lub grobowcami zbudowanymi z „gładzonego kamienia o krytych dachem korytarzach". Niestety, żaden z nich nie przetrwał do dnia dzisiejszego.

Oprócz Grecji labirynty były obecne praktycznie we wszystkich starożytnych kulturach, ale równie duży wkład w ich rozwój miał chyba tylko Egipt. Za pierwsze pojawienie się tam labiryntu uważa się znak symbolizujący pałac, którego zarys często spotykamy na pieczęciach z tamtego okresu. Znak ten, który z czasem ewoluował w coraz bardziej meandryczny kształt, przedstawiał również grób i tu już wymowa jest nie do końca zrozumiała. Prawdopodobnie chodziło o nawiązanie do tajemnicy życia i śmierci, czego labirynt był najstarszym symbolem. Zresztą Egipcjanie uważali, że wędrówka duszy po śmierci przypomina właśnie podróż po symbolicznym labiryncie. Dzięki temu wyobrażeniu powstała „Księga Zmarłych", która czytana komuś po jego śmierci miała dopomóc mu dotrzeć bezpiecznie do „miejsca sądu" (analogiczną księgą była „Tybetańska Księga Zmarłych"). Poza tym w zaświatach istniało jeszcze coś w rodzaju labiryntu-czyśćca, co nazywano Amenti. Znalezienie wyjścia z tej krainy oznaczało wieczyste odpuszczenie grzechów, ale odesłanie do tego miejsca przysługiwało tylko w wyjątkowych sytuacjach. Najczęściej grzesznik nie dostawał takiej możliwości i był karany na miejscu. Nawiasem mówiąc, tylko w jednym opracowaniu znalazłem informację o Amenti i zastanawiam się, dlaczego tak jest? Czyżby było to tak rzadko spotykane wyobrażenie?

Labirynty egipskie miały też wymiar bardziej materialny, gdyż były częścią grobowców królewskich. Dzisiejsze wyobrażenie tych budowli, zwłaszcza to, które można znaleźć w grach komputerowych, pochodzi właśnie z tego obszaru kulturowego. Liczne pułapki, ślepe korytarze, a na końcu wielki skarb, ale i śmiertelne niebezpieczeństwo (klątwa faraonów) - wszystko to jest jakże znajome. Dla przykładu, najbardziej znanym labiryntem egipskim jest niedokończony i już nieistniejący grobowiec Amenhotepa III z początków naszej ery, a znajdujący się w okolicach dzisiejszego Medinet el Fajum. Składał się on z dwóch poziomów, powierzchniowego i podziemnego, każdy po 1500 sal o pokrytych rzeźbami ścianach. Zawierał jednocześnie mnóstwo pułapek, tajemnych przejść i skomplikowanych obejść. Górny poziom udostępniano ówczesnym turystom, zaś dolny miał służyć za grobowiec. Niestety, nigdy nie został ukończony, ale zaiste, nawet w tej połowicznej postaci musiał być imponujący, skoro po dziś dzień został po nim ślad w postaci legendy.

W okresie nowożytnym, w średniowieczu, najbardziej znane labirynty znaleźć można było w... kościołach i katedrach. Nie, nie, wcale nie chodzi grobowce, choć i one miały meandryczny charakter, ale o posadzki w tychże przybytkach, na których widniał ich kształt. To właśnie w tym okresie zapoczątkowano „ugeometrycznienie" labiryntów, że tak to nazwę, dzieląc je na prostokątne, koliste i nieregularne, przy czym te z posadzek miały wygląd klasycznie geometryczny i w całości składały się z jednej tylko drogi (brak jakichkolwiek odgałęzień). Zupełnie naturalne były praktyki, podczas których co ważniejsze święta kościelne, zwłaszcza Wielkanoc z jej Drogą Krzyżową, święcono wędrówką przez taki labirynt wraz z modlitwami i śpiewami. Dotyczyło to zwłaszcza zakonów, obojętnie męskich czy żeńskich. Nic w tym zresztą dziwnego - labirynt jako taki świetnie interpretuje zasady chrześciańskiej wiary, zwłaszcza dążenie do doskonałości oraz zbawienia duszy.

Równolegle w tym samym czasie wykształcił się inny sposób metaforycznego traktowania labiryntów. Mam na myśli wiedzę tajemną, a zwłaszcza alchemię, która w tamtej epoce była niezwykle popularną dziedziną. W głównej mierze przyczynił się do tego fakt, że gnoza wywodzi się z kultur starożytnych, głównie Egiptu, gdzie labirynt odgrywał szczególną rolę - tak alegorycznie, jak i realnie.

Kolejny przypływ mody na labirynty nastał dopiero wraz z Renesansem, a wyobrażał go pęd do sadzenia niezwykle pięknych, meandrycznych ogrodów. Ponieważ Odrodzenie to okres fascynacji kulturą starożytnej Grecji, nietrudno zgadnąć, jakie elementy tutaj dominowały i co w ogóle naśladowały ówczesne „zielone lochy".

Współcześnie labirynt stał się jeszcze bardziej metaforycznym określeniem, niż był niegdyś. Dzięki temu zresztą jest obecny niemal w każdej dziedzinie naszego życia, poczynając na naukach ścisłych, poprzez technikę użytkową, na rozrywce kończąc. Największą rolę odgrywa zresztą w psychologii, gdzie zajął poczesne miejsce wielopoziomowego archetypu tłumaczącego lub przynajmniej obrazującego wiele naszych świadomych i nieświadomych działań. Natomiast fizyczne odpowiedniki labiryntów obecne są dziś tylko w postaci ogrodów, których tradycja sadzenia przetrwała po dziś dzień, w niektórych co bardziej surrealistycznych projektach architektonicznych oraz w... Wesołych Miasteczkach (gigantyczne gabinety luster). No i w grach komputerowych, choć ich materialność jest tutaj oczywiście dyskusyjna. Ale o tym za miesiąc.

dyrektor Izby Tortur imć KAT



HITY CZYTELNIKÓW ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH

LOGICZNE

1.	Lemmings 3D	(1)
2.	Tetris	(2)
3.	Monopoly	(4)
4.	Chessmaster 5000	(5)
5.	11th Hour	(3)
6.	Shivers 3	(8)
7.	Push Over	(7)
8.	The Incredible Machine	(6)
9.	Co do grosza	(9)
10.	Kasparow's Gambit	(P)

ZRĘCZNOŚCIOWE

1.	MDK	(1)
2.	Tomb Raider	(3)
3.	Quake	(4)
4.	FIFA 97	(2)
5.	Duke Nukem 3D	(5)
6.	The Need for Speed 2	(7)
7.	Blood	(10)
8.	NBA Live 97	(6)
9.	Destruction Derby 2	(9)
10.	NHL 97	(8)

PRZYGODOWE

1.	Ace Ventura	(3)
2.	Discworld 2	(1)
3.	AD 2044	(2)
4.	Broken Sword	(8)
5.	Titanic	(4)
6.	Toonstruck	(6)
7.	Phantasmagoria 2	(5)
8.	Realms of the Haunting	(7)
9.	Podwójne kłopoty Buda Tuckera	(7)
10.	Ecstatica 2	(N)

ROLE - PLAYING

1.	Diablo	(1)
2.	Albion	(2)
3.	Deus	(4)
4.	Daggerfall	(3)
5.	Ishar 3	(5)
6.	Dungeon Master 2	(9)
7.	Stonekeep	(10)
8.	Blade of Destiny	(7)
9.	Betrayal at Antara	(P)
10.		(8)

SYMULACYJNE

1.	EF 2000	(1)
2.	X Wing v. TIE Fighter	(8)
3.	Rally Championship	(2)
4.	F22 Lightning 2	(3)
5.	Flying Corpse	(4)
6.	TFX	(6)
7.	Hind	(5)
8.	Formula 1 GP 2	(7)
9.	Nascar Racing 2	(9)
10.	Commanche 3	(8)

STRATEGICZNE

1.	C&C: Red Alert	(1)
2.	Warcraft 2	(2)
3.	The Settlers 2	(6)
4.	KK'n'D	(3)
5.	Heroes of Might & Magic 2	(4)
6.	Theme Hospital	(9)
7.	M.A.X.	(5)
8.	Dungeon Keeper	(N)
9.	Lords of the Realm 2	(7)
10.	Civilization 2	(P)

CZY ODPOWIADA CI TA LISTA?

Jeśli nie, napisz i podaj swoje trzy najlepsze typy w każdej kategorii. Wśród nadesłanych na kartkach pocztowych propozycji co miesiąc będziemy losować pięć nagród - niespodzianek. Pamiętaj podać swój adres i rodzaj posiadanego komputera.

W tym miesiącu nagrody otrzymują:
ROBERT KOSTECKI (KATOWICE)
MIROSŁAW KULIGOWSKI (IŁAWA)
ŁUKASZ PIĄTEK (JELENIA GÓRA)
MACIEJ SZCZUREK (KRAKÓW)
KATARZYNA WŁODARCZYK (BYDGOSZCZ)
NAGRODY UFUNDOWAŁA FIRMA

Liczby w nawiasach podają pozycję, jaką zajął tytuł przed miesiącem.
Litera „N" - nowość na liście
Litera „P" - powrót na listę

CD PROJEKT

RADY I PORADY
CZYLI JAK GRAĆ, ŻEBY WYGRAĆ

CANNON FODDER 2

W misji JEEP JUMP zamiast skakać, podjedź jeepem do samego brzegu ekranu i zjedź ze skarpy. Żołnierze spokojnie spłyną.

HEROES OF MIGHT & MAGIC 2

1. W Twoim posiadaniu powinno znaleźć się chociaż jedno miasto portowe, co umożliwi Ci żeglugę i ekspansję na inne tereny położone za wielką wodą.

2. Rozwijaj cechy swoich dowódców, aby móc ich wykorzystywać do następujących zadań:

a) zdobywanie zamków - posługuj się ekspertem od balistyki. Szybko przełamie on umocnienia obronne miasta, co pozwoli Ci na równie szybki szturm oraz zmniejszy Twoje straty.

b) każdy Twój dowódca powinien posiadać cechy „Pathfinding" i „Logistics". Pierwsza redukuje koszt przemieszczania się po terenach mało przychylnych do przemarszu, tj. bagna, pustynia, druga natomiast powoduje przyrost długości drogi, jaką może pokonać oddział w jednej turze. Jeśli nie jest możliwe, aby powyższe cechy posiadali wszyscy Twoi herosi, powinno je posiadać choćby kilku z nich. Przekonasz się, że siły szybkiego reagowania to podstawa w tych trudnych czasach.

c) innymi cechami, w które warto zaopatrzyć wszystkich herosów są:

- Leadership - zwiększa morale oddziałów, co z kolei pozwala na dokonywanie podczas bitwy kilku rajdów w jednej turze,

- Wisdom - umożliwia opanowanie czarów w gildiach magów. Wisdom-expert umożliwia naukę wszystkich czarów, aż do poziomu 5.

3. Pamiętaj, żeby nauczyć się czarów znajdujących się w danym mieście w gildii magów. Nie wystarczy jej tylko wybudować! Trzeba to miasto odwiedzić herosem oraz posiadać odpowiedni do nauki poziom Wisdom.

4. Ochraniaj swoich łuczników i miotaczy innymi oddziałami. W ten sposób nie dopuścisz do nich swoich wrogich wojsk i zmniejszysz ich straty. Pamiętaj, że wróg zawsze będzie atakować Twoich miotaczy w pierwszej kolejności.

QUAKE

1. Ukryte miejsca.

Po pierwsze należy zawsze rozglądać się za przyciskami umieszczonymi wysoko na ścianach, dziwnymi cieniami, płytami odróżniającymi się od innych części, podłóg i niewielkimi wgłębieniami - są one często aktywatorami przejść do ukrytych miejsc. Można w nie strzelić, uderzyć toporem albo rzucić granatem i mieć nadzieję, że przełącznik przestawi się po wybuchu.

Przy starcie możesz spróbować gry na poziomie trudności NIGHTMARE - nie jest on dostępny na początku z menu ani z komnaty wejściowej, więc należy przejść przez dowolny z łuków, przejść po schodach do czwartego epizodu (The Elder World), wejść bardzo wolno do sadzawki trzymając plecy przy ścianie, aż spadniesz w dół, cały czas trzymając klawisz do tyłu. Jeżeli wszystko zrobiłeś dobrze, to wylądujesz w miejscu, z którego idąc w lewo, trafisz na teleporter do poziomu NIGHTMARE.

2. Broń.

Wybranie właściwego urządzenia dla danego celu gwarantuje większą efektywność od strzelania z jednej tylko broni do wszystkiego, co się rusza.

Topór (AXE) - używaj go tylko wtedy, gdy zabraknie Ci amunicji. Dwa uderzenia mogą zabić Rottwailera lub Grunta, ale jeśli porwiesz się nim na Ogra, to możesz wypróbować na własnej skórze skuteczność jego piły mechanicznej.

Strzelba (SHOTGUN) - gorsza niż by można było przypuszczać, zwłaszcza na dużych dystansach. Nie jest skuteczna bez celownika.

Dwururka (DOUBLE-BARRELLED SHOTGUN) - bardzo dobra w walce z krótkiego dystansu i w pogoni za uciekinierem.

Gwoździowiec (NAILGUN) - wspaniały podczas przebijania się przez linię Ogrów i kiedy brakuje Ci amunicji.

Wymiatacz (PERFORATOR) - bardzo efektywna i skuteczna broń, szczególnie przeciwko przerażającym Shamblerom, ale pochłania tony amunicji.

Granatnik (GRENADE LAUNCHER) - wadą tej broni jest ograniczony zasięg rażenia oraz możliwość odbicia się od ściany i powrotu do właściciela. Najlepiej stosować przy oczyszczaniu terenu za jakimś zaułkiem (korzystając z efektu odbijania się od ścian).

Wyrzutnia rakiet (ROCKET LAUNCHER) - całkowicie bezużyteczna z małych odległości, ale za to śmiertelnie groźna na dużych dystansach. Poza tym bardzo niebezpieczna, kiedy masz uaktywnione Quad Damage. Uważaj na Shamblerów, którzy zachowują się tak, jakby mieli gdzieś ukrytą rakietę.

Piorun (THUNDERBOLT) - broń energetyczna, która bardzo skutecznie niszczy wszystkich przeciwników. Jeśli chcesz jej użyć w wodzie, to możesz pożegnać się z życiem.

SIMCITY 2000

1. Obok zwykłych domów (light residential) warto budować także te droższe (dense residential), będą się tam budować nie tylko domy dla bogaczy, ale również kościoły.

2. Jeśli chcesz wycinać las, nie rób tego od razu. Od czasu do czasu wycinaj po 2-3 kwadraty - ludzie nie będą się buntować.

UTOPIA

1. Atakuj wrogie miasto, gdy wyprodukujesz 99 czołgów. To wystarczająca siła (w kilku pierwszych misjach), aby zrujnować wrogą metropolię.

2. Jeżeli już na początku gry chcesz mieć tajemnicze statki powietrzne latające bez paliwa, przy wyborze produkcji samolotów kliknij w puste miejsce.

3. Laser Turret zżera mnóstwo energii (już po kilku strzałach nie obraca się i trzeba osobiście ją nakierować). Dlatego inwestuj w wyrzutnię rakiet. Kiedy naukowcy wynajdą Plasma Gun możesz kilka postawić (są zdecydowanie lepsze od pierwowzoru).

4. Pamiętaj o kontroli przyrostu ludności.

5. Po postawieniu stadionu możliwe jest zwołanie igrzysk. Pamiętaj jednak, że przez ten okres (1 miesiąc) nie jest możliwa budowa żadnego obiektu. Organizuj je więc np. gdy jest strajk.

6. Zamiast minami przeciwczołgowymi otocz swoje miasto czymś tanim, jak np. Solar Panel. Wrogie pojazdy będą je niszczyć, ale nie przedostaną się przez gruzy.

7. Inwestuj w elektrownie, bo baterie słoneczne są mało wydajne, a poza tym nie działają, gdy następuje zaćmienie.

8. Stawiaj dużo magazynów, aby nadwyżki produkcji nie marnowały się.

9. Bądź szczodry dla szpiegów, gdyż to właśnie oni będą informować Cię o planowanym ataku na Twoją kolonię. Agenci mają swój „cennik", a więc: za mniej niż 5000 będą przekazywać Ci minimum informacji, za mniej niż 20000 będą szpiegować na przyzwoitym poziomie, ale już za sumę przewyższającą 20000 będziesz miał superszpiegów. Pamiętaj, że co jakiś czas musisz im płacić od nowa, gdyż Twoi ludzie szybko przepuszczają powierzone im pieniądze.

10. Podatki utrzymuj na poziomie 7-14%, handluj produktami, pamiętaj o wybudowaniu kilku szpitali oraz kwater policji, fabryki czołgów i samolotów stawiaj jak najdalej od centrum miasta, jak najwięcej forsy przeznaczaj na naukę.

Dzisiaj RiP-owali:
Profesor „Twardziel", Poznań
Łukasz Szczepanik, Polkowice
Krzysztof Ciemniak, Bydgoszcz
Romuald Burczyk, Piła

Zebrał i opracował:
Arkadiusz Matczyński



ALONE IN THE DARK

Jak zabić potwora w bibliotece i co zrobić dalej?

Marcin Tkacz, Przemyśl

W bibliotece postaw zapaloną lampę na podłodze i udaj się wzdłuż półek w lewo, aż dojdziesz do rogu. Tam połóż książkę zabraną wcześniej ze stołu i wejdź przez tajne drzwi. Ze stołu weź talizman, a z szafki wyłącznie pierwszy sztylet. Wówczas wyjdź z pokoju i tym sztyletem zabij potwora. Pozostałe stwory, o których pytasz w liście, zabić Ci już będzie łatwiej, jeśli wykonasz to, co napisałem. Nie chcę Ci psuć zabawy, więc na tym poprzestanę. Jeśli nie będziesz sobie mógł poradzić, to wiesz kogo pytać.

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Od Boba udaje mi się kupić alkohol za pomocą karty identyfikacyjnej i pieniędzy, które wyjmuję z kanapy w bibliotece korporacji Floda. Ale gdzie mam szukać instrukcji mówiącej, ile paliwa wlać do rakietowego plecaka? Co prawda mam jakieś porozrywane papiery wyjęte z sejfu, ale one nie wystarczają do uruchomienia plecaka. Joe mówi, że nie wie, ile trzeba wlać. „Przechodząc" grę, kierowałam się opisem z ŚGK 9/95, ale tam nic o tym nie pisano.

Barbara Banach, Żórawina

Sięgając do opisu z numeru 9/95, przeczytasz także, że informacje znajdują się w komiksie Sparky'ego. Przejrzałaś go? Twój list konsultowałem z autorem rozwiązania, Adamem Gregrowiczem, który stwierdził z całą stanowczością, że nie miał żadnych tego typu problemów i że ukończył grę idąc według podanego przez siebie rozwiązania. Wygląda więc na to, że czegoś wcześniej nie zrobiłaś lub zrobiłaś to źle. Proponuję, abyś ponownie przeszła grę od początku. Taki to już urok przygodówek.

GOBLIIINS

Mam kłopoty z przejściem pierwszej planszy w grze „Gobliiins". Proszę o pomoc.

Bartek Mamzer, Piotrków Trybunalski

Herkulesem podejdź do bramy i uderz w prawy filar. W wyniku uderzenia spadnie róg. Hermanem weź go i użyj w dowolnym miejscu. W wyniku tego, z drzewa spadnie gałąź. Magiem rzuć czar na gałąź i dostaniesz kilof. Weź go i możesz ukończyć tą planszę klikając na napis GO.

GOBLIINS 2

Zatrzymałem się w krainie śmierci. Zdążyłem już wykonać następujące czynności: wrzuciłem gąbkę nasączoną płynem na skałę. Ustawiłem Fingusa na czymś, co wygląda, jak gałka oczna i znajduje się w prawym dolnym rogu, a następnie Winklem skoczyłem z miejsca oznaczonego trzema wykrzyknikami, co spowodowało wyrzucenie Fingusa na górną półkę skalną koło myszy (SOURIS). Podniosłem mysz Fingusem i zeskoczyłem z półki skalnej. Użyłem Winklem myszy na okrągłej rzeczy zwanej (BOUE). Wyskoczył z niej krokodyl, a ja szybko wskoczyłem Winklem na krokodyla. Amoniak wystawił łapę, aby złapać Winkla. Fingusem użyłem bumerangu na zębach (DENTS) znajdujących się u góry ekranu. Buffon uciekł Amoniakowi, lecz z dziury wyszło jakieś paskudztwo. Skoczyłem szybko Winklem z miejsca oznaczonego trzema wykrzyknikami i to paskudztwo dostało gałką oczną. Co dalej robić?

Daniel Wojtalak, Skierniewice

Z Twojego opisu można wywnioskować, że zrobiłeś wszystko troszeczkę inaczej, niż robiłem to ja, lecz efekt wydaje się być podobny. Fingusem użyłeś bumerangu na zębach, a powinno się to zrobić Winklem. Jak już to oko trafi w paskudztwo, powinieneś dopiero w tym momencie położyć gąbkę na dużym głazie (ROCHER). Książę stanie na oku, a Winklem znanym już Tobie sposobem wyrzuć je w górę. Fingusem szybko, zanim jeszcze wyschnie głaz, narysuj kredką drzwi, a Winklem pociągnij za klamkę (POIGNEE). Drzwi się otworzą, Gobliny wraz z królewskim synem powrócą do normalnego świata i ukończysz grę.



GOBLIINS 2

Dochodzę do zamku. Wysadzam bombą strażnika i rzucam nią w dywan, który odlatuje. Próbuję wejść, ale mnie wyrzucają. Co zrobić?

Przemek ze Szczecina

Nie bardzo rozumiem, kto Cię wyrzuca z tego dywanu. Dywan po uwolnieniu zostaje zabrany przez tajemniczą rękę. Aby go odzyskać, musisz Fingusem wejść do wieży, a Winklem rzucić bombę. Wówczas dywan (TAPIS) wyląduje na ziemi, a Ty go wykorzystasz jako windę, by porozmawiać z Soką

LEGEND OF KYRANDIA

Jestem już przy końcu gry. W zamku znajduję berło. Wiem, że muszę go użyć, a wraz z nim kielich i koronę, aby otworzyć do Malcolma. W opisie, z którego korzystałem, wynika, że koronę zdobędę, otwierając tajne drzwi w bibliotece (kombinacja książek O, P., E, N). Po otwarciu przejścia i zbadaniu lochów znajduję tylko stary klucz i zielone pole siłowe. Gdzie jest korona?

Marcin Słupski, Chrzanów

Wszystko się zgadza, po zebraniu berła z kuchni powinieneś udać się do zachodniego skrzydła. Hermana uspokój czarem uzdrawiania i wówczas będziesz musiał zagrać muzykę na dzwoneczkach. Otworzy się skrzynka, a Ty zdobędziesz klucz. Wówczas właśnie w bibliotece należy użyć kombinacji, o której piszesz. Tam też oprócz drugiego klucza ukrytego pod kamieniem, powinieneś znaleźć koronę. Niestety, nie potrafię wskazać Ci konkretnego miejsca.

LITTLE BIG ADVENTURE

1. Jestem w piwnicach Twinsen i znajduje się tam troje drzwi. Jak je otworzyć?

2. Na następnej wyspie, po rozmowie w bibliotece i w więzieniu, na Holomap pokazują się strzałki w miejscach, o których mówili. Jak się tam dostać? Statek przewozi mnie tylko między dwoma wyspami.

3. Znalazłem dwa samochody, lecz nie ma do nich paliwa. Jak je zdobyć?

4. W wiosce, w której jest stodoła i sklep z kluczami, mieszkańcy mówią, że nie mogę ot tak sobie pytać o różne rzeczy, dopóki nie udowodnię, że nie pracuję dla FunFrocka. Jak zdobyć ich zaufanie?

Krzysztof Przybecki, Rumia

1. Po Twoich pytaniach trudno się zorientować, gdzie już byłeś, a gdzie nie. Podczas całej gry trzeba nieraz kilkakrotnie odwiedzać te same lokacje. Mimo wszystko spróbuję Ci pomóc. W piwnicy, a właściwie spiżarni (mam nadzieję, że o to miejsce właśnie Ci chodzi), trzeba na początku tylko przesunąć beczki. Wówczas odkryje się tajemne przejście do jaskini. Będzie ono potrzebne dopiero później, na razie musisz wyjść przez kominek.

2. Po rozmowie w bibliotece, porozmawiaj z królikiem. Musisz uzdatnić wodę. Wejdź do tawerny i sklepu. Po rozmowie z pracownikami dowiesz się o aptece na Wyspie Cytadeli. Tam musisz kupić syrop. Przedostań się do urzędu sprzedaży biletów na prom, położonego na południe od głównej siedziby FunFrocka. Kup bilet i płyń na Wyspę Cytadeli. Zakup syrop i wracaj.

3. Kontynuując wątek z poprzedniego pytania. Na Wyspie Pryncypała udaj się do alei Peg Leg. Tam znajduje się jeden samochód. Właściciel - gwardzista musiał zatrzymać się na moment, więc zabierz auto i jedź do wieży ciśnień. Stojąc na krawędzi, wlej syrop do zbiornika. Wróć do biblioteki, porozmawiaj z królikiem. Zaprowadzi Cię do sekretnej komnaty, gdzie będziesz mógł zapoznać się z księgą.

4. Aby zdobyć zaufanie mieszkańców i „rozwiązać" im języki, musisz zabić patrolującego okolicę strażnika. Po wejściu na planszę powinieneś go zobaczyć schodzącego ze schodów.

Jeśli miałbyś jeszcze jakieś pytania, to bardzo proszę o dokładne opisanie czynności, jakie zdołałeś już wykonać. Wówczas z pewnością będę potrafił Ci pomóc.

SECRET OF THE MONKEY ISLAND 2

Jak dostać się na przyjęcie do gubernatora? Mam już zaproszenie, ale nie wiem, jak zdobyć kostium. Na wyspie Scabb pozbywam się stolarza. Gdy próbuję zdjąć drewnianą nogę, okazuje się, że jest ona za wysoko. Proszę o pomoc.

Maciej Ciosek, Sopot

Po otrzymaniu zaproszenia na przyjęcie popłyń na wyspę Booty. Idź do niewielkiego murowanego domku znajdującego się przy nabrzeżu. Jest tam sklep, w którym zakup zużytą piłę stojącą w beczce przy drzwiach, róg okrętowy oraz tabliczkę ostrzegającą przed papugą. Powieś na haku torebkę z karmą dla ptaka, będziesz mógł wówczas kupić lustro. W sklepie z kostiumami pokaż sprzedawcy zaproszenie na przyjęcie, a otrzymasz kostium. Wówczas możesz udać się do domu gubernatora. Po drodze musisz pokazać bramkarce zaproszenie i kostium, by dostać się do środka. Co do nogi, to na razie nie będzie Ci potrzebna.

TAJEMNICA STATUETKI

Skąd wziąć sznurek z haczykiem oraz nylonowy woreczek?

Jan Kozłowski, Warszawa

Spróbuj podnieść kotwicę - przesuniesz ten kawał żelastwa jedynie o parę centymetrów. Zabierz wiszący na niej haczyk i udaj się na dziedziniec. Zbadaj śmietnik. Znajdziesz w nim sznurek, który po związaniu z haczykiem da prymitywną wędkę. Użyj latarki na lufie armatniej i za pomocą zrobionej przed chwilą wędki wyciągnij leżący na dnie woreczek.

TEENAGENT

Jak zdobyć whisky i klucz francuski. W kieszeni bohatera znajduje się: super klej, kawałek wiosła, piła łańcuchowa, grzebień, dziki ziemniak, zgniły ser, chusteczka, grabie, ostry sierp.

Maciej Ciosek, Sopot.

Wróć do strażnika i stań tak, aby schować się za posąg i wówczas musisz szybko kliknąć na nim. Butelka z whisky będzie leżała na ziemi. Klucz francuski znajduje się w skrzyni znalezionej w bagażniku samochodu. Musisz obszukać ją dwukrotnie. Rozwiązanie gry znajduje się w numerze ŚGK 6/95.

Arkadiusz Matczyński

SKRZYNKA KONTAKTOWA

ODPOWIEDZI

DEUS
(nr 7/97)

Automat jest nieczynny, ponieważ wyłączone jest zasilanie podziemnej bazy. Zanim wskoczysz do studni i znajdziesz się w podziemiach, musisz uruchomić elektrownię, która mieści się w świątyni na szczycie masywu górskiego. Aby się do niej dostać, musisz mieć kartę dostępu (leży na dnie jednego z jezior) i wyłączyć pole siłowe, używając przełączników umieszczonych na czterech radaro-podobnych słupach.

Marcin Leśniakiewicz, Sucha Beskidzka

ISHAR 2
(nr 7/97)

1. Pieczarki są w wysokich trawach Bagiennych Lasów w południowej części wyspy. Nie wiadomo, ile ich dokładnie jest.
2. Sześcian jest przeklęty i służy do szybkiego zakończenia gry. Nie należy go podnosić.
3. Tak jak się weszło lub przez tajne przejścia, których opis bez mapy byłby skomplikowany.
4. Ulica Czterech Wież leży w środkowo-zachodniej części miasta na wyspie Zach.

Mirosław Łatkowski, Łódź

3. W klatce jest kaczka. Przepchaj ją przez kraty.
4. W jednej z karczm jest gość, który zaprowadzi Cię na ulicę Czterech Wież o drugiej w nocy.

Łukasz Szczepanik, Polkowice

ISHAR 3
(nr 7/97)

Spreparuj miksturę, idź do Mathera i do Borsuka, daj mu do wypicia eliksir. W zamian da Ci złoty przedmiot. Wróć do miasta i do teatru.

Robert Czulda, Łódź

Wrócić należy tak samo, jak się weszło, tzn. przez Bramę Nieskończoności w północno-zachodniej części lasu.

Mirosław Łatkowski, Łódź

MDK
(nr 7/97)

Łódź podwodna pojawia się prawdopodobnie na czwartym poziomie. W robota trzeba rzucać granatami snajperskimi zabranymi z powierzchni łodzi do momentu, aż eksploduje.

Mirosław Łatkowski, Łódź

PRINCE OF PERSIA 2
(nr 7/97)

Po pokonaniu kościotrupa i przeskoczeniu lawy wejdź na górny poziom i zrzuć jego fragment na poziom dolny (drugie „drzwi" się otworzą). Następnie ostrożnie podejdź do „klocka" uruchamiającego armatkę (nie nadepnij!) i odwróć się. Podskocz trzy razy w miejscu, uderzając rękoma o „sufit", a spadnie górna płyta (pierwsze drzwi się zamkną). Następnie podejdź powoli do „drzwi" (raz trafi Cię pocisk z armatki, ale „drzwi" się otworzą). Podejdź do krawędzi i przeskocz na drugą stronę.

Kitana, Gdańsk

THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING
(nr 7/97)

1. Domyślam się, że nie możesz znaleźć Nightmares Key. Wejdź do komnaty, w której kompas wydaje dźwięk oznaczający, że tu jest klucz. Nie tracąc energii, otwórz pomieszczenie z królikiem (Pols Voice). Pozwól, żeby odebrał Ci trochę (minimalnie) energii. Zabij go wazą. Zabij nietoperza wazą (cały czas nie tracą energii). Na końcu rzuć w śmierć (Stalfos).
2. Secret schels znajdują się pod krzakami, kamieniami, zakopane pod ziemią. Np. w domku z małym Bow-Wowem (przybudówka) zakopane pod ziemią, w Martha's Bay, w drewku obok Mabe Village (niedaleko budki telefonicznej - musisz użyć Pegasus Boots). Gdy zdobędziesz już ich dużo, idź do Seashel Manision, gdzie znajdziesz ich jeszcze więcej. Posiadając maksymalną ilość (20), w Seashel Manision dostaniesz Magic Sword. Jest to miecz o podwójnej sile rażenia.
3. Gdy przejdziesz już drugi poziom, udaj się pod Kanalet Castle. Tam ujrzysz małpę Kiki. Jeśli nie oddałeś jeszcze Bow-Wowa to lepiej zrób to od razu, bo inaczej ucieknie. Daj jej banany, a ona z koleżankami wybuduje Ci most.
4. Najlepsza technika to zawsze trzymać rzeczy do walki pod [B], a inne pod [A]. Idź na dziurę, a gdy już przy niej będziesz, naciśnij przycisk z piórem (Roc's Feather).
5. W drugim poziomie przegoń duchy zapalające znicze przy pomocy Magic Powder. Weź Power Braclet. Dzięki temu cacku będziesz mógł podnosić kamienie. Potem, w późniejszych poziomach, znajdziesz kryształy. Zniszczysz je przy pomocy Hook-Shoota. Znajdziesz go na piątym poziomie.
6. W budce telefonicznej można otwierać szafki i rozmawiać ze starym Ulrią. Rozmowy te są przydatne zwłaszcza dla początkujących.
7. Psy są po to, żeby Cię gryzły, a kurczaki możesz spalić sypiąc na nie Magic Powder.

Krzysztof Bielecki, Warszawa

TOMB RAIDER
(nr 7/97)

Po zebraniu trzech kółek trzeba iść w górę strumienia do mechanizmu za mostkiem (z pozycji, w jakiej rozpoczynasz etap - w lewo). Pewnie już tam byłeś. Włóż kółka w brakujące miejsca (widać wystające ośki) i uruchom dźwignię po lewej stronie na ścianie bocznej. Przesunie się wtedy przegroda kierując wodę potoku do innego koryta (w lewo). Płynąc tym korytem pod wodą (uwaga na tlen!) dopłyniesz do komnaty z dziurą w stropie i tamtędy możesz wypłynąć w basenie poziom wyżej. Pozbieraj znajdujące się tam przedmioty i przez drzwi wyjdź nad strumień. Zejdź (lub zeskocz) do zbiornika pod dużym wodospadem - tam zobaczysz odsłonięte przez wodę wyjście.

Marek T. Fiałkowski, Brzesko

UTOPIA
(nr 7/97)

Czołgi można produkować po postawieniu Tank Construction Yard. Koszt budynku wynosi 6000. Fabryka ta potrzebuje na produkcję rudy (ORE) oraz broni (WEAPONS). Broń wytwarzana jest w Armament Laboratory, a ruda wydobywana w Mine. Pamiętaj o zatrudnieniu ludzi - im więcej, tym lepiej. Fabryki czołgów umieszczaj w pewnej odległości od siebie, najlepiej co 4 pola. To zapobiegnie niespodziewanemu zahamowaniu produkcji. Czołgi „parkujące" nieopodal Tank Yardów kieruj do któregoś ze „znaczników" (Marker). Dzięki temu produkcja będzie mogła przebiegać bez zakłóceń. O braku miejsca wokół fabryk będzie informować komunikat o treści „No free space outside a tank yard!"

Profesor „Twardziel", Poznań

WING COMMANDER 4
(nr 7/97)

1. Aby tę misję ukończyć pomyślnie, musisz przejść na stronę Broderworlds. Żeby to uczynić, na propozycję kapitana Eisena (zaraz po starcie, tak jak napisałeś) odpowiedz „affirmative". Maniac atakuje Cię, gdy odpowiesz negatywnie. Intrepid stanowi oś dalszej fabuły, zatem nie może zostać zniszczony. W przeciwnym wypadku pojawią się myśliwce Czarnej Lancy i zniszczą Lexington, co oznacza koniec zabawy.
2. W WC4 granice między dobrem i złem nie są ściśle wyznaczone. Ci, których uważasz za swoich przyjaciół (mam tu na myśli załogę Lexingtona, oprócz Vagabonda i Maniaca), w rzeczywistości są Twoimi wrogami i muszą być wyeliminowani. W szczególności dotyczy to tajemniczego i, jak zapewne zauważyłeś, pełnego okrucieństwa pilota o kodzie wywoławczym Seether. Jest on Twoim głównym przeciwnikiem w grze. Aby zatem przygodę ukończyć, musisz zostać pilotem Światów Granicznych. Zdradzić Konfederację możesz w 8. lub 10. misji, odpowiadając „affirmative" na propozycję ucieczki wysłaną przez Eisena.
3. Z Twoim krążkiem wszystko jest w porządku. Misja, o której piszesz, rozgrywa się w obszarze Silenos Nebula. Jest to taki rodzaj pyłu, którego jedyną rolę stanowi przeszkadzanie Ci podczas walki. Z podobnymi anomaliami będziesz miał okazję zetknąć się także w dalszej części rozgrywki.

(redakcja)

PYTANIA

CADAVER

Jestem w „końcówce" trzeciego levelu. Wchodzę do Eastmarch hall, gdzie mam ofiarować bogom wino, ozdobną kasetkę, czaszkę barana i świętą księgę. Przesuwam dźwignię znajdującą się pod sufitem, blokując tym samym dziurę w podłodze (w górnym pomieszczeniu). Przedmioty, które mam ofiarować kładę przy drewnianych kolcach, a one znikają. Teraz nie wiem, co robić dalej. Jeżeli pójdę na górne piętro lub wyjdę z pomieszczenia - przedmioty pojawiają się z powrotem. Na górze są co prawda drzwi, ale zamknięte, a mój klucz (złoty) nie pasuje do zamka. Co robić?

Kitana

DINOPARK TYCOON

Co trzeba zrobić, żeby dinozaury nie uciekły. Klatki są otoczone murem i mają zamontowane elektryczne zabezpieczenia. Mimo tego uciekają.

Paweł Golęcki

DIZZY MAGICLAND

Mam powerpill, puste wiadro, klamkę, Lighting Conductor, święty krzyż, czarnego kota, miecz (ten, który jest na skale na początku gry). Co zrobić, żeby przejść grę?

Miłosz Romaniuk, Warszawa

DUNGEON MASTER

1. Na 3. poziomie nie wiem, jak załatwiać stwory-kamienie z czerwonymi odnóżami?
2. Nie wiem jak używać czarów?
3. Słyszałem, że z niemieckiej wersji można zrobić angielską?
4. Do czego służy „papierllor"?

Krzysztof Buczel, Piła

PRINCE OF PERSIA 2

Jestem w etapie, w którym spotykam cztery swoje odbicia. Trzy z nich niszczę mieczem, czwarte znika i przenosi do pomieszczenia wyżej. Sprowadzam go ponownie na dół (muszę stracić przy tym miecz). Moje odbicie nie ma już żyć, ale nadal stoi (na najniższym poziomie). Zniszczyć go nie mogę (nie mam miecza), a nie wiem, gdzie iść dalej.

Kitana

PRIVATEER

Mam już broń Stełteków i ściga mnie ich statek. Nie wiem, co mam dalej robić. Słyszałem, że w wyniku tego znajdę się u jakiegoś admirała. Poleciałem do jego bazy, ale nie chcą mnie do niego wpuścić?

Jan Kozłowski, Warszawa

VOYAGES OF DISCOVERY

Mam problem z wejściem do wioski. Gdy klikam na nią pojawia się w okienku wizerunek mojej osady oraz ilu ludzi tam jest, jakie mam magazyny i ile złota tam jest. Ale wioska nie zaczyna migać, tylko dalej miga statek. Sądzę, że do budowania czegoś służy „Build Town", ale gdy tam wejdę, nic nie jest podświetlone. Myślałem, że to z braku pieniędzy, ale po wprowadzeniu do wioski 10.000 dublonów było to samo. Pomóżcie mi i powiedzcie, jak wybudować cokolwiek w kolonii. I jeszcze jedna, mniej ważna sprawa, ale też istotna. Gdy mam aktywny statek i w menu „Orders" wybiorę postój stały, to do końca gry nie mogę ruszyć. Jak mam zrobić, by to zmienić?

Maciej z Torunia

**Zebrał i opracował:
Arkadiusz Matczyński
e-mail: arekm@sgk.com.pl**





CAPITALISM PLUS

Wpisz $$$***$$$ - dodaje 100.000.000 dolarów.

CYBER GLADIATORS

Wciśnij [Enter] i wpisz jeden z poniższych kodów:
ACCOCADO - zmiana koloru gracza
BLUE - j.w.
HAHN - j.w.
OCHRE - j.w.
SAGE - j.w.
VINCENT - j.w.
COLE - wszystkie rodzaje broni i niezniszczalność
RAYL - nieśmiertelność
SNELLINGS - regeneracja zdrowia

DUNGEON KEEPER

Ustaw na swoim komputerze datę 18 sierpnia (chodzi o pełnię księżyca) i rozpocznij nową grę - uaktywnią się wszystkie dodatkowe misje. Spróbuj też wciskać podczas gry klawisze z klawiatury numerycznej.

FIFA 97

Wybierz drużynę Singapuru. Wpisanie poniższych haseł daje ciekawe efekty:
CANTONA - atak na widzów ciosami karate
KAYU - sędzia w bieliźnie
KELONG - dostęp do ukrytych zawodników (Abbas Saad i Michael Van)
LAOCHIAO - dostęp do ukrytych zawodników (Quah Kim Song i Dollah Kassim)
LTH - przeciwnik strzela bramki samobójcze

HI OCTANE

Wciśnij [Alt] i jeden z poniższych klawiszy:
[Y] - autopilot
[C] - wyłączenie autopilota
[F1] - autodestrukcja
[F2] - zabicie wszystkich wrogów
[F3] - maksimum paliwa
[F4] - maksimum amunicji
[F5] - maksimum osłony
[F6] - dodatkowe okrążenie

MDK

Wpisz podczas gry następujące hasła:
GEARED - god mode
HEALME - 100% zdrowia
HOLOKURTISFUN - decoy power-up
ILIKETOLOB - mortar power-up
INEEDABIGGUN - gatt power-up
KILL - autodestrukcja
NASTYSHOTTHANKS - homing sniper grenade power-up
TORNADOAWAY - twister power-up

SHADOW WARRIOR (shareware)

Wciśnij [T] i wpisz jeden z poniższych kodów:
SWCHAN - god mode
SWGIMME - wszystkie przedmioty
SWGREED - włączenie wszystkich ułatwień
SWTREKxy - skok do poziomu, gdzie x = epizod (0 jest pierwszy), y = level (1 jest pierwszy)
SWLOC - wyświetla położenie
SWRES - zmiana trybu graficznego
SWSTART - restart poziomu
SWGHOST - clipping mode
SWMAP - mapa
CONFIG - wyświetla „help config"
QUIT - wyjście z gry
SWTRIX - przełączenie bunny rockets w rocket launcher
DUMPSOUNDS - mówi „dumped sounds to dbg.foo" i tworzy plik
SOUND - mówi „help sound"
WINPACHINKO - zwycięstwo

SHATTERED STEEL

Wciśnij [Enter] i wpisz jeden z poniższych kodów, ponownie potwierdzając [Enterem]:
SMITE - niszczy aktualnie wybrany cel
CAPONE - wsparcie
RODRIGO - wsparcie powietrzne
HENCHMAN - masz dobrego skrzydłowego
GONZALES - przyspieszenie
RAGNAROK - wystrzelenie
RATSNEST - średni laser
DINGLEBERRY - ciężki laser
BLIPPLEBLOOPS - laser Rapid
BUMSAUCE - ciężki laser Rapid
HARDCODE - 30 mm
CURVEDLINES - 50 mm
BIGONES - 70 mm
DOGAN - 120 mm
FNORD - 210 mm
TINKERBELL - Nova
GFY - 18 pack
BCUA - L18 pack
CGQ - L8 pack
KWAHAMOT - RO missiles
NAPALMINTHEMORNING - napalm
PYROTEK - wybuchy
CHERNOBYL - bomba
STOOL - mina
NUMBERCHANGER - mina
EATMYSHORTS - moździerz
IMOUTTAHERE - koniec misji (sukces)
MONKEYSLUNCH - losowe sortowanie tekstur
LOCKANDLOAD - doładowanie broni
KICKSOMEBUTT - ciężki laser i 64 rakiety

QUIVER

Wpisz podczas gry następujące hasła:
BUTTHEAD - wszystkie klucze i inne przydatne rzeczy
MMAP - cała mapa (klawisz [TAB])
NUKE - zabija wszystkich przeciwników
PANSY - wszystkie rodzaje broni i amunicja
STUN - ogłuszenie wszystkich wrogów (działa chwilowo)
WARP - skok do wybranego poziomu
WUSS - god mode

THE CROW: CITY OF ANGELS

Podczas gry wykorzystaj następujące klawisze funkcyjne:
[F6] - energia
[F8] - następna część levelu
[F9] - brak przeciwników

US NAVY FIGHTERS '97

W szybkiej misji lotniczej (quick mission) wybierz i przytrzymaj [Ctrl] + [Alt]. Będziesz mógł wybrać dowolny samolot z gry. Obydwa klawisze musisz trzymać do momentu, gdy ukaże się kokpit.

AMIGA

BRUTAL: PAWS OF FURY

PRINCE LEON THE LION:
Ugryzienie: lewo, lewo, lewo, prawo
Pływak: dół, dół i prawo, prawo, fire
Wark: lewo, prawo, prawo i dół, dół
Akord: prawo, prawo i dół, dół, dół i lewo, lewo
Dzika strona: lewo, lewo i dół, dół, dół, prawo, prawo
Uwolniona wściekłość: dół, prawo, dół, prawo
Leon experience: prawo, lewo, dół, lewo

KENDO COYOTE:
Zatrzaskiwacz: lewo, lewo i dół, dół
Ze łba: dół, dół i prawo, prawo, fire
Armatnia kula: prawo, lewo, lewo i dół, dół
Zakręcona kula: dół, dół i lewo, lewo, lewo, fire
Pięć pierścieni: prawo, prawo i dół, dół, dół i lewo, lewo, lewo + fire
Siła KI: dół, lewo, prawo, prawo +fire
Hapkido Kata: fire, fire, fire, fire, fire, dół

DALI LAMA:
Ze łba: dół, dół i prawo, prawo, fire
Dym: lewo, lewo i dół, dół, dół i prawo, prawo
Myśl Boga: prawo, prawo i dół, dół, dół i lewo, lewo
Apokalipsa: dół, dół i prawo, prawo, lewo

CABAL

Wpisz SCHLIKA - nieśmiertelność.
[F2] - zmienianie poziomów.

CAESAR

Jeżeli chcesz mieć 100% Empire, to buduj ulice na prowincji. Zamiast budować mury wokół miasta, zbuduj studnię. Najlepiej podwójny pierścień. Barbarzyńców będziesz miał z głowy.

CANNON FODDER 1 i 2

Wejdź do opcji SAVE i jako nazwę pliku wpisz JOOLS. Pojawi się napis CHEAT MODE ACTIVATED, a dowódca dostanie najwyższy stopień.

CAPONE

Strzel 3 razy we flagę - nieśmiertelność. Jeśli chcesz dostać bonus, idź przed POST OFFICE.

CAPTAIN BLOOD

Zapytaj o „Code GG! „ i leć pod wskazane współrzędne. Dostaniesz tam namiary wszystkich obcych, używając „Code Information Help".

CAPTAIN DYNAMO

Wpisz „PURLPE RAIN" w High-Score. Wówczas [+] i [-] - zmienia levele.

CAPTAIN PLANET

1. Wpisanie się jako CAAA daje nieśmiertelność.
2. Przejdź poziom „Fire" i daj się zabić na poziomie „WATER". Wpisz w HighScore „BBBB" - nieskończona liczba kredytów.

CAPTIVE

Powtórz 88 razy następujące operacje (zachowuj uzyskane wiadomości):
1. Wyląduj, weź wiadomość od RATT (na burcie),
2. Wystartuj i ponownie wyląduj. Weź wszystkie informacje, jedź do bazy i sprzedaj je za 18.600 kredytów.

CAR & DRIVER

Wpisz w DOS (będąc w katalogu gry) „C&D /? „. Pokaże się lista wszystkich parametrów, z jakimi można rozpocząć grę.

CAR VUP

W highscore wpisz:
BUMPER - bumpery
PUSSY CAT - 9 żyć
WOOARRGH - szybkość
WHOOPSIE - nowy level,
ARNIE - 100.000
R. J. TOONE - nieśmiertelność

CARDIAXX

1. Spauzuj grę i wpisz: [H], [E], [L], lewy [Shift], [G], [R], [A], [C]. Kombinacja [F], [A], [Y], [E], prawy [Shift], [C], [Ctrl], [Return] - nieskończona ilość żyć. Spróbuj też [I], [L], [Y], [C], [A], [R], [O], [L].
2. Podczas gry wciśnij klawisz „P" i wpisz hasło: „CAROLILY". Da Ci to nieskończoną energię. Wówczas wpisz jako swoje imię: „RACHEL" i wciśnij [Shift]. Potem, podczas spauzowanej gry wciśnij klawisz [Y] - zatrzymanie upływu czasu.
3. Wciśnij pauzę i wpisz „RACHEL". Wówczas [Shift] + [G] - nieskończenie wiele czasu.

CARL LEWISCHALLENGE

Żeby biegać szybciej, wystarczy jednocześnie poruszać synchronicznie dżojstikiem i myszą.

CARLOS

Kody:
2 - BONGO
3 - GALET
4 - PATAU
5 - SIRTA

TRIKI



CARMEN SANDIEGO

Uruchom grę z parametrem „CHEAT", a będziesz miał dostęp do „cheat menu".

CARRIER COMMAND

1. Zatrzymaj grę i wpisz hasło „GROW OLD WITH ME". Teraz wypróbuj klawisze [+] i [-].
2. Napisz „THE BEST IS YET TO BE" i wciśnij klawisz [+] z części numerycznej, aby zwiększyć odporność.

CASTLE MASTER

Naciśnij lewy [Shift] i [2], następnie prawy przycisk myszy. Pojawi się okienko z bardzo użyteczną zawartością.

CATCH'EM

Kody:
02 - DINOSAUR
03 - UMBRELLA
04 - MOSQUITO
05 - AIRFORCE
06 - ALLIANCE
07 - AMERICAN
08 - ANACONDA
09 - ANCIENTS
10 - ANTELOPE
11 - BABBNASN
12 - ASTEROID
13 - BADLANDS
14 - BAMBOOZL
15 - BARBECUE
16 - BAREFOOT
17 - BASEMENT
18 - BEERBIRD
19 - BETRAYAL
20 - BACKSIDE
21 - TAILGRAB
22 - BONEHEAD
23 - CAREFREE
24 - CARNIVAL
25 - CAULDRON
26 - CONCRETE
27 - CRAWFISH
28 - DANDRUFF
29 - DELIRIUM
30 - DOMINION
31 - EGYPTIAN
32 - FISHHOOK
33 - FOOTSTEP
34 - FROGNOSE
35 - GRANDSON
36 - GUNSMITH
37 - HANGOVER

CAVERUNNER

Na drugim poziomie wpisz „SUB B BOYS". Wówczas używaj klawiszy od [F1] do [F3].

CD - MAN

W czasie gry wciśnij [F1] - życia przestają ubywać.

CENTURION

Podczas wyścigów rydwanów daj się wyprzedzić wszystkim, zjedź na prawo i ruszaj tak szybko, jak się da.

CHAISMA

Na ekranie tytułowym wpisz: CHEAT MODE. Wówczas klawiszem [F2] przeskakujesz poziomy.

CHAMBER OF S. P.

Z NOOSE idź do tuneli i poczekaj tam godzinę. Idź do MASTER EYE, poczekaj, aż umrze. Przeszukaj jego ciało. Znajdziesz gwizdek. Użyj go tam, gdzie leży jajko.

CHAMPION DRIVER

Kody:
INDIA
BRAVO
CHARLIE
FOXTROT.

CHAMPIONS OF KRYNN

Naciśnij [Alt] + [X] (lub [Alt] + [A]), kiedy przeciwnik ma wykonać ruch.

CHAMPIONSHIP MANAGER

1. Podaj swoje imię jako „MR BULGARIA" - 30 milionów.
2. Gdy zostaniesz poproszony o wybór swojego charakteru, wybierz ARROGANT i wpisz się jako MR BULAGA. Dostaniesz 30 milionów.

CHAOS ENGINE

Kody:
2. BZPBKC81FH81
3. D5FBKRW1FH75
4. SDTBK4J2G3GW.

CHAOS STRIKES BACK

Znajdź smoka i rzuć na niego czar „Mon Zo Gor Sar". Wówczas wciśnij [Esc], aby zatrzymać grę. Wciśnij także [Alt] i wpisz „LORD LIBRASULUS THREE DOWN". Zabij smoka - znajdziesz ciekawą niespodziankę.

CHARIOTS OF WRATH

Kiedy program poprosi Cię o naciśnięcie FIRE, przesuń dżojstik do przodu - będziesz nieśmiertelny.

CHARISMA

Na ekranie tytułowym wpisz: „CHEAT MODE". Wówczas klawiszem [F2] przeskakujesz poziomy.

CHASE HQ

Wpisz „GROWLER", trzymając wciśnięty lewy przycisk myszy i fire w dżojstiku.
[T] - zerowanie licznika czasu,
[N] - przejście do następnego poziomu.
Spróbuj także naciskać [spację] zanim samochód ruszy. Pozwoli to na uzyskanie maksymalnej prędkości 900 km/h.

CHASE HQ 2

Podczas gry wpisz: „INGARDENIN" i naciśnij [Enter]. Wówczas:
[T] - dodaje 10 sekund,
[W] - daje dodatkową broń,
[1] - [6] - z klawiatury numerycznej zmienia poziom.

CHIPS CHALLENGE

Naciśnij [F], żeby dostać się do specjalnego menu.
[C] - przeskoczenie poziomu.
Aby uzyskać nieśmiertelność wpisz: „SAGITTARIANS MAKE BETTER LOVERS".

CHUBBY GRISTLE

Żeby zdobyć dodatkowe życia wpisz: „BUUURRP" na ekranie tytułowym.

CHUCK ROCK

MORTIMER - skok pomiędzy strefami ([F1] - [F5]),
TURN FRAME - skok pomiędzy poziomami ([1] - [5]).

CHUCK ROCK

Na ekranie tytułowym wciśnij [Esc], a potem wpisz jedno z poniższych zdań:
FAST AINT THE WORD
UNCLE SAMS
ITS FAIRY BOWBELL
SHE LOVES CLEANING WINDOWS
LIFE IS MY DREAM

CJ ELEPHANTS ANTICS

Na ekranie tytułowym wpisz: „ITCHY ARSEHOLES" - dostaniesz niekończącą się energię.

CLIFFHANGER

Wpisz podczas gry „ULTIMATE LIVES" - masz nieśmiertelność i nieskończoną ilość broni . Klawiszami od [F1] do [F6] zmieniasz świata, a [F10] - levelu.

COLONIZATION

Swoją kolonię nazwij „CHARLOTTE" - 50 tysięcy i cała mapa.

COMBAT AIR PATROL

[Shift] + [R] - super radar.

CONTINENTAL CIRCUS

Kiedy zapali się pierwsze czerwone światło, przesuń dżojstik naprzód i puść przy drugim czerwonym świetle. Uzyskasz znaczną prędkość na starcie.

COSMIC PIRATE

Po zatrzymaniu gry wpisz „GZAIMASEN". Teraz jesteś niewidzialny i możesz wpisać GIMMESHIPx (gdzie „x" oznacza poziom od A do Z).

RACKDOWN

Zatrzymaj grę i naciśnij [Shift] + [1] - 999 żyć; lub + [2] - 999 pocisków.

CRAZY CARS 2

Trasy i numery dróg:
poziom 1: 15th right, 70th left,
poziom 2: 191st right, 666th left, 160th left,
poziom 3: 285th right, 60th left,
poziom 4: 70th right, 54th left, 25th right, 10th left, 180th right.

CRAZY CARS 3

Na starcie wpisz KOP. Kod do pieniążków 19B37.

CRAZY SUE 2

Na planszy tytułowej wpisz „HIRONZMUSJUMPSHOE".

CRIME DOES NOT PAY

Wpisz: „HALTBAKK IS THE KING" - dostaniesz dodatkowe życia.

CRYSTAL KINGDOM DIZZY

F7J7G8FD8 - nieśmiertelność
FC9036B47 - jesteś szybszy.

CRYSTALS OF ARBOREA

W menu wyboru postaci wybierz JAVEL i kliknij na ikonie butelki, wciskając [Ctrl] + [V] - maksimum sił i umiejętności.

CURSE OF AZURE BONDS

Naciśnij [Alt] + [X] (lub [Alt] + [A]) kiedy przeciwnik ma wykonać swój ruch. W ten sposób wygrasz walkę.

CYBER PUNKS

W czasie gry nacisnąć jednocześnie [R] + [G] + [B] + Fire + lewy przycisk myszki. Wówczas:
[F1] - [F5] - wybór misji,
[1] - [4] - zmiana poziomów,
[A] - karabin,
[S] - osłona,
[D] - druidy,
[Z], [X], [C] - zmiana typu broni,
lewy [Shift] - bomba.

CYBERNOID

Na ekranie tytułowym wpisz: „RAISTLIN".
[spacja] - nieśmiertelność,
[N] - przeskakiwanie poziomów.

CYBERNOID 2

Na ekranie tytułowym wpisz: NECRONOMICON - nieśmiertelność.

CYBERPUNKS

4. 066990 6. 297797

CYBERSPHERE

Gdy pojawi się menu, wpisz CALGARY. Wówczas [Q] w czasie gry to przeskakiwanie poziomów.

CYTADELA

Pistolet jest za drugimi drzwiami na lewo.

Arkadiusz Matczyński

GADANIE NA EKRANIE CZ. 5-ICQ

To już piąta część artykułów związanych z rozmawianiem za pośrednictwem internetu - czy też raczej „rozmawianiem", albowiem IRC (albowiem to on jest głównym bohaterem serii) nie umozliwia komunikacji głosowej, a jedynie przy pomocy klawiatury. W naszych rozważaniach poruszyliśmy dotychczas najróżniejsze zagadnienia związane z tematyką IRCa, od informacji podstawowych, po tak wyrafinowane sprawy, jak elementy obsługi botów. Choć z całą pewnością nie wyczerpaliśmy tego obszernego tematu, to niniejszy artykuł jest - przynajmniej na razie - ostatnim z serii; mnóstwo dokładnych informacji można dość łatwo znaleźć w sieci, w najróżniejszych IRC-helpach oraz IRC.faq. Niemniej jednak, jeśli będziecie wykazywali zapotrzebowanie na kontynuację serii, z przyjemnością do niej wrócimy.

Bohaterem tej części „Gadania..." nie jest nowy skrypt do IRCowania, ani nawet żaden program z IRCem bezpośrednio związany. Niemniej jednak ICQ, bo o nim mowa, jest produktem silnie związanym z kwestią bezpośredniej komunikacji pomiędzy użytkownikami internetu, a do tego na tyle rozpowszechnionym (ponad dwa i pół miliona użytkowników do chwili obecnej) i użytecznym, że zbrodnią byłoby pominięcie go milczeniem.

ICQ firmy Mirabilis to narzędzie, którego główna idea opiera się na informowaniu Cię, kto z Twoich znajomych jest aktualnie (czyli w tym samym momencie, co i Ty), podłączony do internetu. W momencie instalowania program rejestruje Cię do sieci ICQ, otrzymujesz swój identyfikator (numerek UIN) - i już. Aplikacja siedzi sobie potem cichutko w tle, a w momencie gdy wykryje, iż jesteś „online", automatycznie uruchomi się i podłączy się do serwera ICQ. Od tego momentu program będzie na bieżąco pokazywał, kto z Twych kolegów jest w sieci, kto właśnie z niej wychodzi i tak dalej. Warunki uzyskania takowych informacji są dwa - po pierwsze, dana osoba również musi używać ICQ, a po drugie musisz mieć ją zarejestrowaną w swojej liście kontaktów. Dodawanie nowych użytkowników, podobnie zresztą jak i cała obsługa programu, jest banalnie proste - wystarczy podać nicka, e-mail albo imię i nazwisko poszukiwanej osoby (a najlepiej jej numerek UIN, jeśli znasz), a reszta dzieje się automatycznie.

Sama informacja o tym, kto akurat siedzi w sieci, choć z pewnością interesująca, nie jest jednak jedyną rzeczą, na którą pozwala ICQ; to dopiero początek. Tutaj dopiero otwiera się pełna gama możliwości programu, zwanego przez użytkowników pieszczotliwie „Ickiem". Jedną z najbardziej użytecznych jest bezpośrednie wysyłanie wiadomości do znajomych (MessageDirect); w pewnym sensie jest to uproszczona wersja e-maila, z tym że odbiorca nie musi grzebać w swych klientach do odbioru poczty aby Twoją informację otrzymać - jeśli jest „online", zostanie o niej natychmiast przez Icka poinformowany, natomiast jeśli akurat w sieci nie siedzi, to dostanie wysłaną przez Ciebie wiadomość od razu gdy się zaloguje do internetu. Inną, również bardzo przydatną opcją, jest Ickowy moduł ChatDirect - program działający na zasadzie chata unixowego, pozwalający na podobne do IRCowych rozmowy pomiędzy użytkownikami programu, aczkolwiek bez atrybutów charakterystycznych dla IRCa - kanałów, floodów, botów i... lagów.

Poza wymienionymi wyżej elementami, ICQ posiada również kilka innych, użytecznych zdolności - jak na przykład bezpośrednie wysyłanie plików (podobne do IRCowego DCC send), kompatybilność z przeglądarkami webowymi oraz z programami do maila, a także -w przypadku posiadania takowych - sprzężenie z aplikacjami do komunikacji głosowej (przykładem może tu być popularny WebPhone), konferencji internetowych (np. Netscape Conference), a także z niektórymi grami umożliwiającymi zabawę za pośrednictwem sieci (jak choćby Quake). Dodatkowo program ma mnóstwo opcji, dzięki którym można skonfigurować go nawet pod najbardziej wybredne gusta, a nawet ustawić w tryb „invisible", w którym wszyscy widzą Cię jako „offline", choć jak najbardziej jesteś do sieci podłączony.

ICQ nie bez kozery uznawany jest za rozwiązanie rewolucyjne - możliwość kontaktu w czasie rzeczywistym z przyjaciółmi, współpracownikami czy firmami otwiera nowe możliwości korzystania z internetu, usprawnia pracę i uprzyjemnia „wypoczynkowe" używanie sieci. Wersję beta Icka, posiadającą niestety limit czasu użytkowania, ściągnąć można ze strony producenta programu:

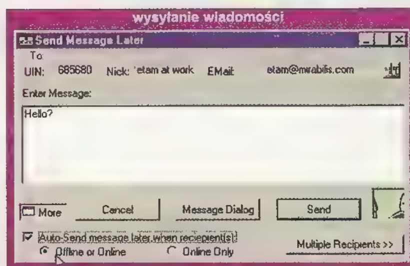
http://www/mirabilis.com

W ten sposób dotarliśmy do końca serii „Gadanie na ekranie"; mamy nadzieję, że owe artykuły przybliżyły zagadnienie kontaktów przy pomocy sieci tym, którzy niespecjalnie dostęp do internetu posiadają, jak również pomogły miłośnikom IRC, zwłaszcza początkującym, w rozeznaniu się „w temacie". Jeśli uważacie, że powinniśmy napisać kolejne części cyklu, piszcie do nas listy z konkretnymi pytaniami, a „Gadanie..." wróci na łamy pisma. Do zobaczenia na #sgk!

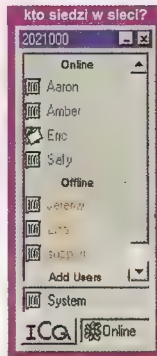
Michał J. Adamczak

P.S. Na pożegnanie przypominam, że IRCowe spotkania redakcji ŚGK z czytelnikami odbywają się w poniedziałki o godzinie 18:00, na kanale #sgk. Naturalnie, kanał otwarty jest przez 24 godziny na dobę i często można się tam natknąć na kogoś z redakcji. Zapraszamy!

wysyłanie wiadomości

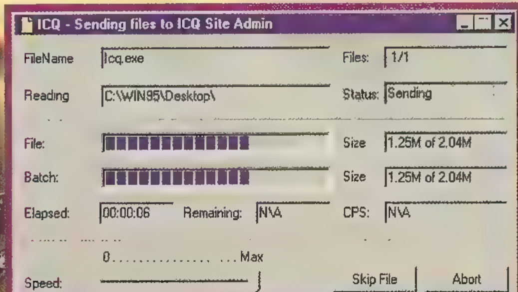


kto siedzi w sieci?



porozmawiajmy, czyli ICQ Chat





plik w drodze



HISTORIA ŚWIATA







Firma **Optimus Pascal Multimedia** znana jest dobrze ze znakomitych przekładów encyklopedii multimedialnych; jedną z ciekawszych propozycji tej firmy jest bez wątpienia **Historia Świata**. W niezwykły świat przeszłości zostajemy wprowadzeni poprzez badanie stanowiska pracy pewnego zapalonego historyka. Człowiek ów zgromadził przez lata swych podróży i badań setki eksponatów z różnych epok, a wszystko to znakomicie posegregowane i ułożone, wydaje się wręcz czekać na młodego (choć niekoniecznie) pasjonata historii i komputerów.

W **Historii Świata** znajdziesz przede wszystkim dziesięć posegregowanych epok historycznych, od kamienia łupanego po broń jądrową. Wszystko to jest w zasięgu ręki, wystarczy kliknąć myszką. Nie musisz jednak czytać setek opisów i przedzierać się przez gąszcze danych, aby dotrzeć do interesujących Cie informacji, bowiem na biurku historyka znajdują się zawsze odpowiednie przedmioty, które wystarczy wybrać, aby się o nich czegoś dowiedzieć. Naturalnie, przedmioty te są jak najbardziej adekwatne do wybranej epoki i raczej nie odnajdziesz gilotyny w czasach starożytnych. Wspomnieć też należy, iż oprócz tego, niektóre zagadnienia znajdują się w czterech wielkich księgach. Znajdziesz tu biografie sławnych ludzi, wynalazki i bronie z danej epoki, a także zapiski o kulturze i życiu ludzi z dawnych, a także nieco bliższych lat. W biurku znajdują się jeszcze dwie szuflady, jedna z nich - dokumenty - prezentuje wybrane przez autorów, najważniejsze (według nich) pisma, lub dokumenty z danej epoki (np. Czerwona książeczka - po roku 1945). Druga - quiz - prowadzi wprost do konkursu, gdzie możesz sprawdzić swoje świeżo nabyte wiadomości i utrwalić je nieco poprzez tę zabawę.

Każde zagadnienie jest dość dobrze omówione i przedstawione. Nierzadko oprócz głosu lektora towarzyszyć Ci będą animacje przedstawiające działanie poszczególnych przedmiotów, ich opisy, oraz historię. Oprócz tego, każda strona informacyjna posiada odpowiednie łączniki do innych stron, zagadnień, czy też nawet przedmiotów, które są w jakikolwiek sposób związane z wybranym przez Ciebie tematem. Dotyczy to także samych tekstów, jeżeli bowiem gdzieś znajduje się jakieś niezrozumiałe, trudne, nieznane, lub ważne słowo (zaznaczone czerwoną czcionką), można jednym kliknięciem dowiedzieć się co nieco na jego temat.

Całość programu wykonana jest bardzo starannie i muszę przyznać, że naprawdę przyciąga. Jeśli chodzi o grafikę, to nie mam właściwie nic do zarzucenia (no, może poza tym, że nie można powiększyć dostatecznie okna, dostosowując je do wyświetlanej aktualnie rozdzielczości). Podobnie rzecz się ma z oprawą dźwiękową, gdyż oprócz czytanych tekstów, towarzyszyć Ci będą także dźwięki najróżniejszych instrumentów, przemówienia sławnych ludzi (zarówno w wersji oryginalnej, jak i w dość dobrym tłumaczeniu), a także różnego rodzaju sprawozdania, na przykład z bitew, czy oblężeń.

Historia Świata zdaje się być bardzo dobrą propozycją zarówno dla zapaleńców zagadnień historycznych, jak i dla tych, którzy po prostu chcieliby poznać kilka ciekawostek oraz poszerzyć swą wiedzę w tej dziedzinie. Poza tym, encyklopedia ta może w znakomity sposób wspomóc naukę tego przedmiotu, atoli z pewnością zawarty w niej materiał nie jest w stanie zastąpić podręczników szkolnych; niemniej jednak, stanowi ich wyśmienite uzupełnienie. Sądzę, że nie tylko uczniowie, ale każdy, kto pragnie poszerzać swe horyzonty o nowe informacje, z chęcią sięgnie po ów interesujący tytuł.

SB Muad'Dib

Historia Świata

PC

Pc 486, 4 MB RAM, CD ROMx2, Win 3.1x lub Win 95

Producent: **DK Multimedia**

Dystrybutor: **Optimus Pascal Multimedia SA**





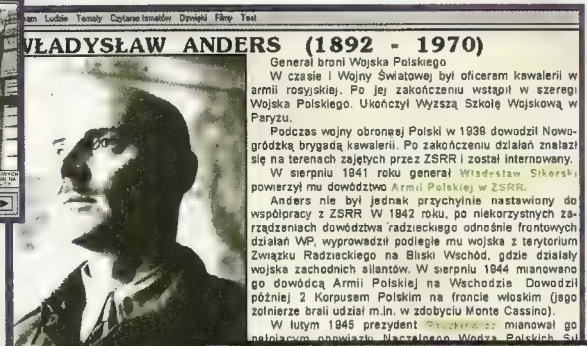
II WOJNA ŚWIATOWA 1939-1941
Niemieckie Zwycięstwa

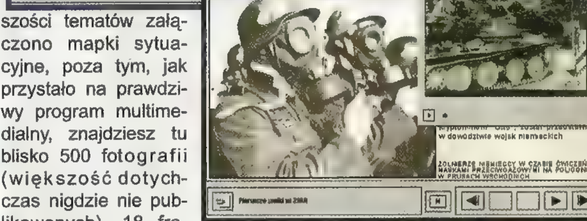
Przydatność komputerów osobistych do celów edukacyjnych jest obecnie zupełnie oczywista. Miły jest przy tym wszystkim fakt, że i polscy producenci oprogramowania mają na tym polu coś do powiedzenia i dostarczają nam nie tylko przełożone na nasz język produkty, ale również bardzo interesujące pozycje całkowicie własnego autorstwa. Na pewno słyszałeś albo nawet posiadasz ***Encyklopedię Multimedialną PWN***, która to zdobyła sporą popularność na naszym rynku. Komputer okazuje się również bardzo dobrym nauczycielem historii, o czym przekonuje nas firma **KOM** swoim kolejnym programem z cyklu o II Wojnie Światowej, tym razem traktującego o działaniach wojennych od zakończenia Wojny Obronnej Polski w roku 1939 do agresji Japonii na Stany Zjednoczone w roku 1941.

Jak podają producenci, „**Niemieckie zwycięstwa**" to multimedialny leksykon komputerowy pomagający w nauce historii uczniom szkół średnich, maturzystom i kandydatom na studia, choć oczywiście polecany jest również wszystkim miłośnikom tematu. Zresztą trzeba przyznać, że o niebo łatwiej jest uczyć się z tym programem, niż z książką. Zwłaszcza, że biorąc pod uwagę złożoność i rozpiętość zawartych tu informacji (plus zdjęcia, fragmenty filmów, przemówienia, a nawet pieśni wojenne), jest to dzieło unikalne. Prawdopodobnie sam nigdy nie byłbyś w stanie zebrać na własną rękę przedstawionego tu materiału.



Program pracuje w środowisku Windows (3.x lub 95) i zorganizowany jest tradycyjnie w ułożone w chronologicznym porządku tematy. Wyszukanie interesującej Cię informacji nie powinno sprawić Ci żadnego kłopotu, wszystko bowiem wydaje się tutaj być na swoim miejscu, a do danych na dowolny temat możesz się odwołać, po prostu wybierając go z menu. Bez żadnego problemu możesz również uruchomić cały zestaw lekcji, w których jednym kliknięciem uruchamiasz odtwarzanie dodatków, takich jak animacje czy przemówienia przywódców (wybraniem jednej ikonki przechodzisz też do następnego tematu). W dodatku wykłady te są czytelnie i ciekawie opracowane, z pogrubionymi najważniejszymi informacjami, nie mówiąc o tym, że jeszcze są na bieżąco czytane przez jednego z najlepszych polskich lektorów, Tomasza Knapika (bitych 7 godzin prelekcji!). Oczywiście, to nie jedyne zalety programu. Do większości tematów załączono mapki sytuacyjne, poza tym, jak przystało na prawdziwy program multimedialny, znajdziesz tu blisko 500 fotografii (większość dotychczas nigdzie nie publikowanych), 18 fragmentów kronik filmowych oraz 45 minut oryginalnych nagrań z tamtego okresu. Nie zapomniano także o biografiach najważniejszych przywódców związanych z opisywanymi wydarzeniami. Pośród informacji o sytuacji na całym świecie znaleźć można również sporo nawiązań do sprawy polskiej, polskiego rządu na obczyźnie oraz walk naszych żołnierzy u boku armii alianckich. Na zakończenie możesz sprawdzić swoją wiedzę, rozwiązując załączony do leksykonu test.





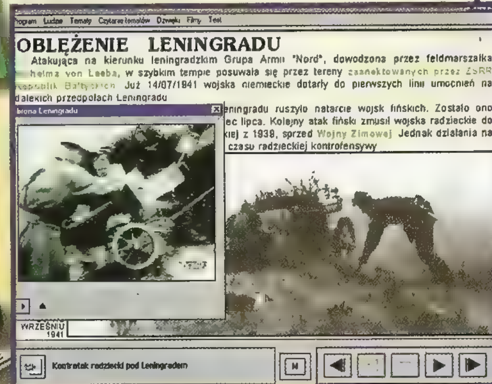
Chociaż zbyt dużą znajomością historii nie grzeszę, wydaje mi się, że „**Niemieckie zwycięstwa**" są produktem naprawdę wysokiej klasy. Jedyny mankament, jakiego udało mi się doszukać, to dość niska jakość przemówień, ale prawdopodobnie nie jest to wina programistów tylko kiepskiej jakości nagrań pochodzących z czasów wojny. Są one przecież oryginalne (bywa nawet, że w obcych językach), a to jest tutaj najważniejsze. Cała reszta wykonania to już wyraźny profesjonalizm. Co tu ukrywać, program bardzo mi się spodobał, zaś przede wszystkim ujęła mnie jego czytelność, prostota obsługi, a zarazem poważne i bogate ujęcie tematu. Warte grzechu :-P

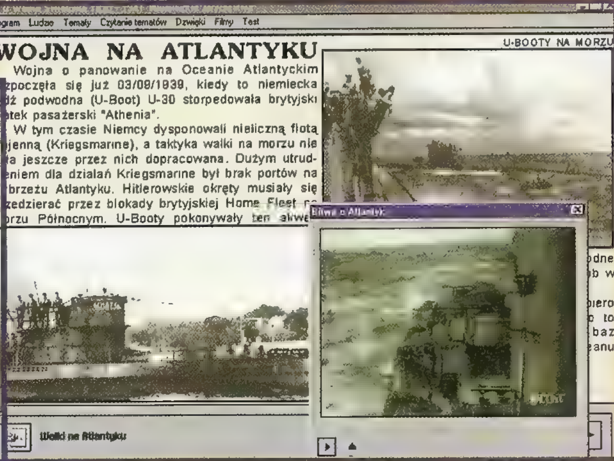
Krutny

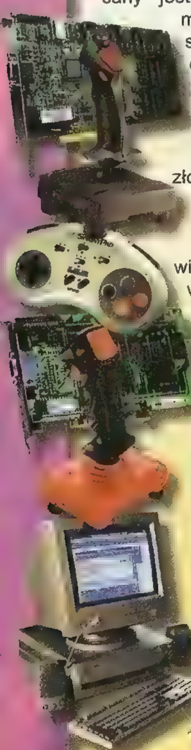
II WŚ 1939-1941...

PC
486DX, 4 MB RAM
Win 3,1 lub Win 95,
CD-ROMx4, SB
SVGA

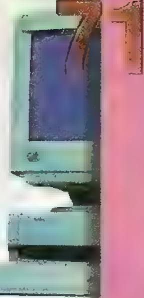
Producent: **KOM**
Dystrybutor: **AVAX**





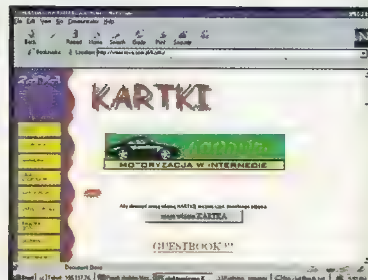


WEB NEWS



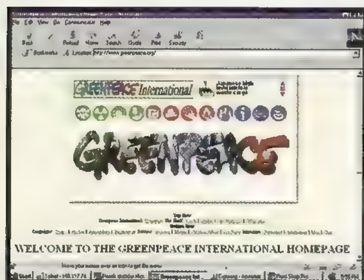
Wakacje już za nami i najwyższy czas, aby po powrocie do domu zanurzyć się w internautycznej przestrzeni. Dla tych, którzy uwielbiają tego rodzaju zabawę, poniżej publikujemy sześć miejsc wartych odwiedzenia, które proponują nasi Czytelnicy. Oczywiście, z niecierpliwością czekamy na dalsze zgłoszenia. Nagrodę za dzisiejszy namiar miesiąca, którą otrzymuje Łukasz Nowak, wysyłamy pocztą.

KARTKI
http://www.rava.com.pl/kartki



Pod tym adresem mieści się zabawny serwis „Kartki", pozwalający wysłać elektroniczne kartki osobom posiadającym dostęp do Internetu. Wystarczy wybrać jakiś element graficzny (dostępnych jest wiele kolekcji - psy, koty, roże itp.), podać adres e-mailowy i dane adresata oraz nadawcy, wpisać treść kartki i wysłać ;-) Stronę tę można potraktować poważnie, wysyłając komuś życzenia lub po prostu zrobić komuś żart. Rewelacja!

Namiar miesiąca podał Łukasz Nowak

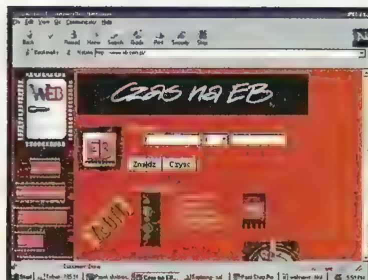


GREENPEACE
http://www.greenpeace.org

Strona poświęcona organizacji Greenpeace zajmującej się działalnością ekologiczną. Można tu znaleźć wiele ciekawych informacji na temat dzialności Greenpeace, lecz także mnóstwo informacji dotyczących ekologii. Strona bardzo atrakcyjna graficznie - poleca się przeglądarki IE 4.0 i NN 4.0.

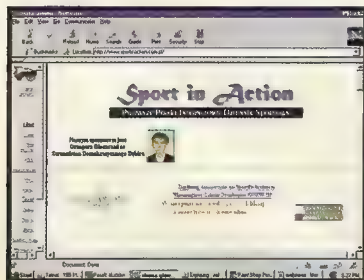
Namiar nadesłał Wojtek Jagoda

CZAS NA EB
http://www.eb.com.pl/



Strona poświęcona przede wszystkim piwu, lecz nie tylko. Można przejrzeć kalendarium wybranych imprez w Polsce, ściągnąc jedną z wielu gier poświęconych piwu lub na przykład wygaszacz ekranu (np. z butelkami piwa lub bąbelkami). Stronę powinien odwiedzić każdy miłośnik piwa :-)

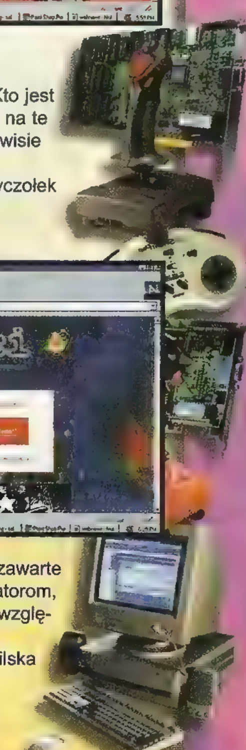
Namiar nadesłał Marcin Cieślak



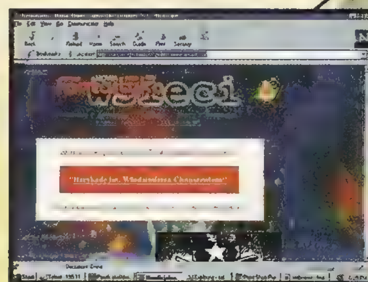
SPORT IN ACTION
http://www.sportinaction.com.pl

Co ciekawego stało się za oceanem w najlepszej na świecie lidze NBA? Kto jest pierwszy na liście ATP? Jakie są wyniki ostatniej kolejki żużlowej? Odpowiedź na te pytania (oraz wiele innych) znajdziecie w najlepszym obecnie polskim serwisie sportowym Sport In Action. Polecam !

Namiar nadesłał Janusz Wyczołek

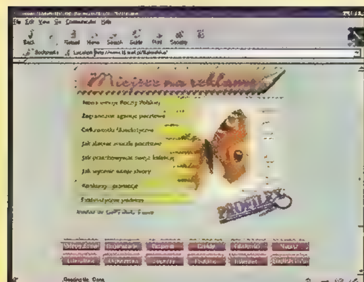


NOWA FANTASTYKA
http://akson.sgh.waw.pl/~ppiotr/nowaFantastyka/



Strona dla miłośników czasopisma Nowa Fantastyka. Zawarte są na niej opisy związane z bieżącym numerem pisma Nowa Fantastyka. Ciekawe opracowanie graficzne. Strona mus dla wielbicieli gatunku.

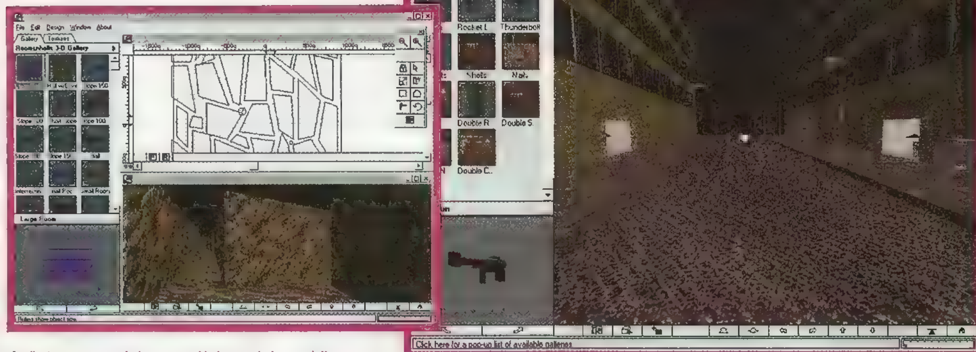
Namiar nadesłał Andrzej Figas



FILATELISTYKA
http://www.ld.onet.pl/filatelistyka

Ciekaw strona hobbystyczna poświęcona filatelistyce. Informacje na niej zawarte mogą się przydać zarówno profesjonalnym zbieraczom znaczków, jak i amatorom, którzy chcieliby dowiedzieć się czegoś więcej na temat filatelistyki. Strona ze względu na temat zawiera dużą ilość grafiki.

Namiar nadesłała (!) Joanna Silska



Kiedy **Deathmatch Maker** - czyli pierwszy autoryzowany przez ID Software edytor pozwalający tworzyć nowe poziomy do Quake'a - dotarł do naszej redakcji, zrazu nikt nie był nim zainteresowany bardziej, niż górnik zeszłorocznym plonem zbóż jarych. Jakieś dziwaki w tym **ŚGK**, powie ktoś zdumiony takim zachowaniem. No cóż, sprawa jest prosta - większość pracujących tu „panów redaktorów" to zawzięci duke'owcy i Quake dla nich (dla nas?) to żaden szpan, nie mówiąc o tym, że wszyscy wolimy GRAĆ w nowe gry, niż TWORZYĆ poziomy do starych (zwłaszcza w wakacje). Tak było przynajmniej do chwili, aż jeden z nas sięgnął po przesyłkę z **Virtus Corp**. Tą ofiarą, jak łatwo się domyślić, byłem ja, skromny i nikomu nie wadzący rednacz.

Najpierw, jak uczą zasady, uczciwie przeczytałem całą instrukcję, potem zainstalowałem program i dodatkowo Quake'a, co zaleca wydawca (to po to, aby móc na bieżąco sprawdzać wyniki swoich prac), a na koniec eksperymentalnie zrzuciłem na „hadeka" bonus zamieszczony na kompakcie, tj. oryginalne poziomy z gry w formacie wymaganym przez **DM**.

Kiedy wgrałem do programu jedną z gotowych map z Quake'a (bodajże trzeci poziom z kolei), ujrzałem na ekranie taki chaos, że aż mnie zemdliło. Przez jakiś czas usiłowałem jeszcze ogarnąć zawartość okienka rzutów (to takie coś, gdzie pracuje się na szkieletach obiektów pozbawionych tekstur), prześledzić układ poziomu, pozmieniać jakieś elementy, ale moje wysiłki spełzły na niczym. No ładnie, myślę sobie, nic nie rozumiem. Kompromitacja! Może się nie nadaję do takich trudnych rzeczy? Może maksimum mojej wydolności to Zool albo Arkanoid? Nieeee - zaparłem się przed samym sobą - to niemożliwe, przecież nie jestem taki głupi. Miesiąc temu czytałem jakąś książkę, a pół roku temu to nawet w kinie byłem. Trzeba spróbować jeszcze raz.

Jak pomyślałem, tak zrobiłem - brzmi jak z bajki o Szewczyku Dratewce, ale też analogia jest nieprzypadkowa, bo ten program wydał mi się smoczydłem, które należało natychmiast pokonać. Pozbyłem się gmatwaniny kształtów i tekstur z programu i zacząłem od początku czyli od budowy własnego, prostego poziomu (ciągle nie mogę się nauczyć, że zaczynanie od początku to najlepszy sposób na wszystko).

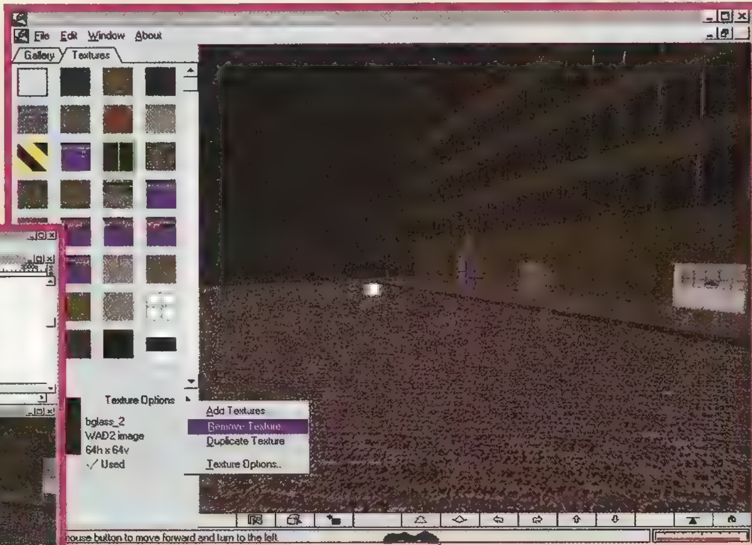
Zapewne jesteś ciekaw, co nastąpiło później. Niuuuc. Się pobawiłem... Przez następne 20 godzin! BEZ PRZERWY! Potem była szamka, krótka drzemka i z powrotem do roboty. Przepraszam, do zabawy. I tak przez pięć dni. No sam powiedz, czy ja jestem normalny?

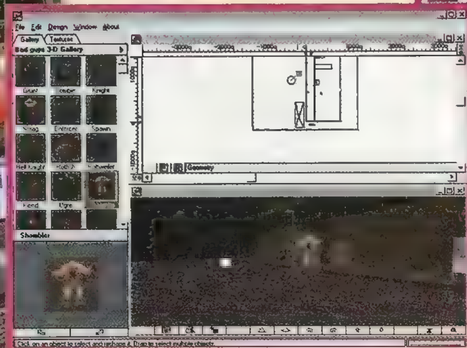
DEATHMATCH MAKER CZYLI „KŁEJKOWE" SZALEŃSTWO

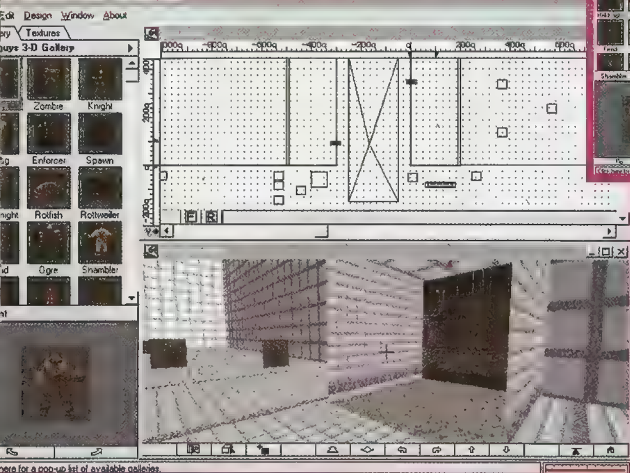
Szczerze mówiąc, dawno czegoś takiego nie przeżyłem. Nawet wakacyjny hicior, Dungeon Keeper, nie przyspawał mnie do komputera tak trwale, jak zrobił to ten niepozorny program. Niepozorny? Ładne mi „niepozorny"! Prawda jest taka, że można nim zrobić absolutnie wszystko. To znaczy - zaraz, zapędziłem się. Nie wszystko w ogóle (to by było zbyt piękne), tylko wszystko to, co wcześniej zaplanowali autorzy, rozpiętość możliwości jest jednak tak duża, że gdyby się chciało, można byłoby bez problemu zrobić Quake'a od początku, poziom po poziomie, ponieważ program zawiera wszystkie elementy i tekstury, które zawierał oryginalny „kwak". Widząc prawdziwe możliwości **DM**, bardzo prędko przeszedłem z eksperymentalnych poziomów dla starszaków do poziomów dla maturzystów i rencistów. Nie chwaląc się, nawet mi się to udało (musiało się udać, w końcu jestem rednaczem, a to zobowiązuje). Ostatnio zaczęło mi się nawet roić, że zrobię cały nowy poziom do Quake'a. Co tam poziom, kilka poziomów połączonych wspólną fabułą. Całą nową grę! Poważnie, nie żartuję - jeśli mi się ta sztuczka uda, to umieszczę to to na naszej stronie WWW w ftp-ach. Mogę się tylko nie wyrobić z czasem, ale co tam następny numer **ŚGK**, co tam zaległy urlop - liczy się **DM** i nowe poziomy Quake'a, reszta może poczekać. Taaak, większej rekomendacji chyba nie trzeba, zważywszy, że przegrałem kiedyś „kwaka" od początku do końca i poczułem się rozczarowany, a teraz za sprawą **DM** publicznie opowiadam takie rzeczy.

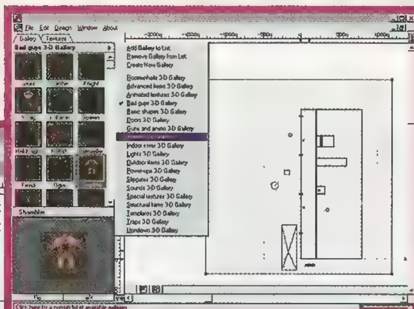
Ze spraw technicznych warto wspomnieć, że kompakt z programem zawiera ogromną ilość tekstur (ręczę, że wszystkich nie wykorzystasz w ciągu najbliższego półrocza) oraz gotowych już obiektów, które znacznie ułatwiają budowanie własnych poziomów. W tym miejscu razi zresztą sposób wyboru jednych i drugich na specjalnym panelu, ale idzie się przyzwyczaić. Poza tym mogłoby być trochę więcej gotowych obiektów, zwłaszcza w bardziej skomplikowanych układach, np. most od razu z rzeką, wieżyczka z oknami i schodami, fragment ulicy z chodnikiem i latarniami itd. itp. (inna sprawa, że zawsze można samemu stworzyć takie zestawy i zapisać w galerii obiektów na stałe). Trochę za skromny jest także wachlarz dostępnych narzędzi, ale to już jest ograniczone samym enginem gry (walców i kul budować się tu nie da, tak samo jak żadnych innych figur o zaokrąglonych brzegach - szkoooda).

Samo budowanie map jest absolutnie proste i... absolutnie trudne, dlatego program polecam wyłącznie ludziom inteligentnym (czyli takim, którzy jak ja w ostatnim półroczu czytali książkę lub byli w kinie), ale jednocześnie anielsko cierpliwym (no, tu już bym się na swoją osobę raczej nie powoływał). No i nie pozbawionym zmysłu przestrzennego (hmmm?). Bez niego klapa, jak nic. Prosta sprawa. Otwierasz nowy projekt. Sięgasz do goto-









wych obiektów. Stawiasz domek, jakiś płot, skrzynkę na listy, a na końcu wrzucasz miejsce startu i całość obejmujesz pomieszczeniem ramowym (takim małym wszechświatem z podłożem, ścianami oraz niebem lub sufitem). Potem robisz sejw i generujesz całość jako „bsp" do katalogu Quake'a z mapami. Jeśli nic nie zmieniałeś w preferencjach, to właśnie w tym miejscu program poinformuje Cię, że... zapomniałeś o jednej lub więcej teksturze. Wracasz, odnajdujesz czystą powierzchnię, co niekoniecznie musi trwać mały kwadrans, ale nawet cały dzień, nakładasz tekturę (to już robi się szybko, wystarczy wgrać jedną z nich do panelu tekstur i z pomocą myszki przenieść ją na ścianę ukazaną w dolnym okienku - tzw. kontrolnym), potem zapisujesz, beespesujesz i... znów komunikat, że jakiś obiekt nie będzie uwzględniony. Wracasz ponownie do widoku poziomu i oglądasz go. No nie, wszystko jest OK. Zaraz, zaraz. Zmieniasz widok z rzutu górnego na boczny (bo okienko, w którym budujesz szkielety obiektów może pokazywać trzy rzuty: z góry, z boku i z przodu). No tak, krzyczysz, domek wystaje poza pomieszczenie ramowe! Powiększasz lub pomniejszasz co trzeba i znów sejwujesz i generujesz. Jest, udało się. Wychodzisz z programu, odpalasz grę, wpisujesz „map spacja coś-tam" i... ciemność. Jasna... ekhm, zapomniałem postawić latarnię! - krzyczysz, zdzierając z głowy kolejną kępkę włosów. I tak może trwać bez końca!!! To znaczy nie zdzieranie włosów, bo tych akurat masz ograniczoną ilość (tak na 30 razy „jasna... ekhm"). Jeśli natomiast masz choć krzynę wyobraźni przestrzennej, to jesteś u siebie. Powyższe problemy, zresztą rodem ze starych, dobrych gier logicznych, będziesz miał przez najbliższe pół godziny, najwyżej godzinę, ale potem już oswoisz się z zasadami konstruowania trójwymiarowych światów, nie mówiąc o kilku sztuczkach, które przyjdą same, a które ułatwiają to zadanie (np. zawsze należy najpierw przetestować w Quake'a „goły" poziom, czyli z zagadkami, ale bez dodatków, a dopiero potem wrócić do **DM** i umieścić stwory, światła i przeszkadzajki). Aha, w razie kłopotów z fabułą czy pomysłem na wygląd poziomu wystarczy skontaktować się z redakcją - szkiców przybywa mi z każdym dniem tyle, że i pułk maniaków by nie nadążył z ich realizacją, służę więc pomocą. Sądzę jednak, że taka interwencja nie będzie konieczna, gdyż w chwili kiedy opanuje się podstawy **DM**, największą frajdą staje się właśnie wymyślanie kolejnych światów i wdrażanie swoich wizji.

No, myślę, że już więcej nie muszę Cię zachęcać do **DM**. Podejrzewam, że kiedy tylko skończysz czytać te słowa, rozbijesz swoją porcelanową świnkę i pobiegniesz do najbliższego sklepu, aby zakupić to cudo. I tu się zdziwisz, ponieważ **DM** nie jest w Polsce przez nikogo oficjalnie dystrybuowany. Skandal! - krzykniesz. Chamstwo! - odpowiem Ci. Tak, tak, boli mnie to tak samo, jak Ciebie. Taki rodzynek, a nikt nie pomyślał, żeby go u nas sprzedawać. Niby szaleństwo Quake'a obecne jest także w Polsce, ale dystrybutorzy jakoś tego w ogóle nie zauważają. A szkoda, bo tracą klientów. Mimo wszystko mam jednak nadzieję, że ktoś pomyśli i ściągnie **DM** do naszego kraju za sprawą niniejszego artykułu - jak nie oficjalnie, to chociaż nieoficjalnie, prywatnie, incognito, intymnie, jakkolwiek, byle był i byle byś mógł jak ja zbzikować na punkcie „klejkomapowania". Twój oddany...

Piotr Pieńkowski
czyli
„Nieszczęsny Naczelnik Eksperymentalnie Nawiedzony Do Tworzenia Nowych Światów Kosztem Rozkoszy GraniaAAAAA!"

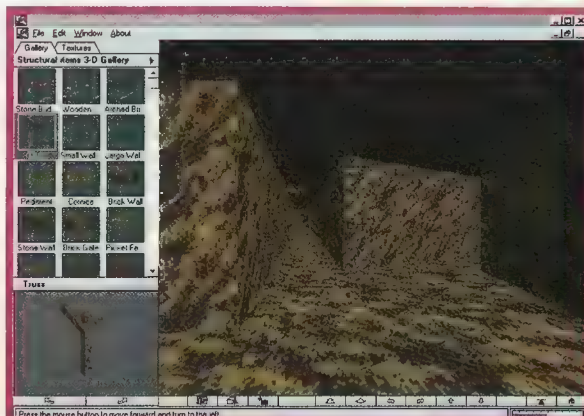
PS. DM wymaga standardowo 8 MB RAM, ale to tylko wystarcza do tego, aby popatrzeć, jak wygląda. Do rzetelnej pracy potrzeba przynajmniej 16 MB, a i wtedy wszystko będzie działało na styku. Najlepiej jest mieć przynajmniej te 32 MB. Dużo? Czy ja wiem. Biorąc pod uwagę, że ceny pamięci ostatnio znów spadły, chyba nie jest to wygórowane wymaganie. Aha, no właśnie, ponoć opłaca się kupować pamięć, bo tania jak barszcz. Tylko czy za miesiąc nie będzie jeszcze tańsza? A może będzie droższa? No nie, te komputery to hazard jakiś i anatema, ustrojstwo gorsze od akcji i obligacji! Ludzie, w co my się wdaliśmy?!

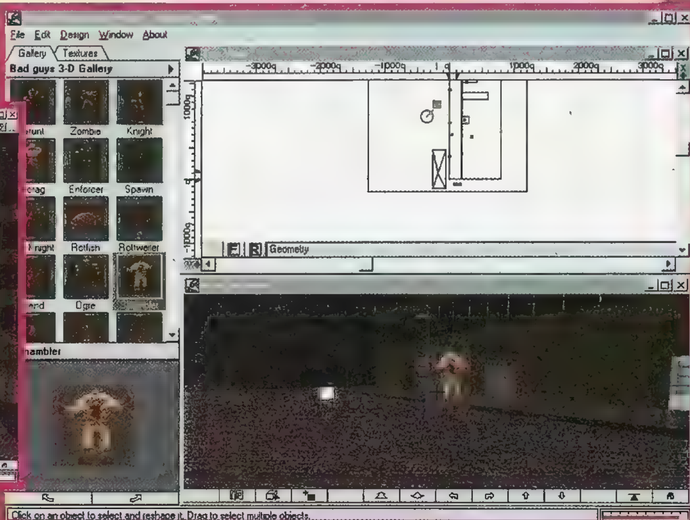
Deathmatch Maker

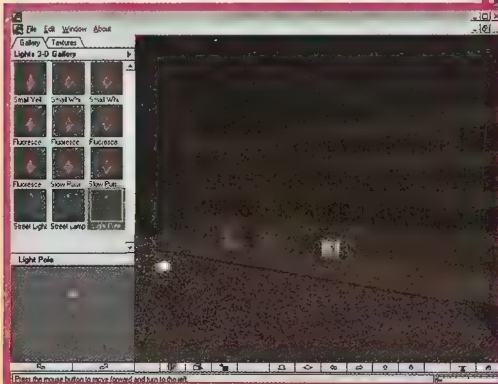
PC

Pentium 100
16 MB RAM, 40 HDD
CD-ROM, SVGA

Producent:
Virtus Corp
Dystrybutor:
brak









CZARODZIEJSKIE OPOWIEŚCI BABA JAGA

Któż nie lubił bajek na dobranoc opowiadanych przez dziadka, babcię, mamę, tatę (niepotrzebne skreślić). To były czasy. Teraz jest inaczej. Teraz wszyscy się gdzieś śpieszą i nikt nie ma czasu tak zabawiać kilkuletniego dziecka, młodszego brata lub młodszą siostrę (niepotrzebne także skreślić). Na szczęście, są jeszcze komputery. No jasne, ale co takiemu małemu brzdącowi „zapuścić", przecież nie ***Quake*** czy ***Carmageddon***. Spokojnie, jest całkiem spora ilość programów edukacyjno-zabawowych przeznaczonych dla najmłodszych. Jednym z nich jest właśnie **Baba Jaga**. **Baba Jaga** to najprościej mówiąc multimedialna i interaktywna bajka o... Babie Jadze. Piszę multimedialna i interaktywna nie dlatego, że to modne słowa, lecz dlatego, że program naprawdę taki jest. W gruncie rzeczy nie jest to żadna rewelacja. Ot, po prostu na ekranie pojawiają się kolorowe obrazki, a głos lektora czyta historię, robiąc przerwy na animowane scenki. Jest jednak jedno „ale" - program jest w 100% po polsku! Po polsku są napisy, po polsku czyta tekst lektor i po polsku mówią, a nawet śpiewają, wszystkie występujące w bajce postacie. Rewelacja! I do tego lektorem jest Piotr Fronczewski. Nie muszę chyba dodawać, że znakomitym. Grafika użyta w programie jest wyśmienita. Bardzo kolorowa i sugestywna. **Baba Jaga** działa w dwóch trybach - oglądania i gry. Ten drugi polega na tym, że komputer wyświetla fragment bajki, a następnie pozwala klikać na wszystkim, co znajduje się na ekranie. To oczywiście wywołuje różne zabawne scenki i komentarze biorących udział w przygodzie zwierzaków.Szczerze polecam **Babę Jagę**, podobnie jak całą serię pt.: **Czarodziejskie Opowieści**. Tym bardziej, że CD Projekt zamierza wydać kolejne bajki (na krążku z **Babą Jagą** umieszczone jest demo afrykańskiej opowieści „Imo i Król" oraz japońskiej „Mały Samurai"). Dzieciom program na pewno się spodoba, a dorosłym... no cóż, ci będą mieli chwilę odpoczynku od swoich milusińskich. I o to właśnie chodzi.

Adam Gregrowicz

Czarodziejskie ...

PC

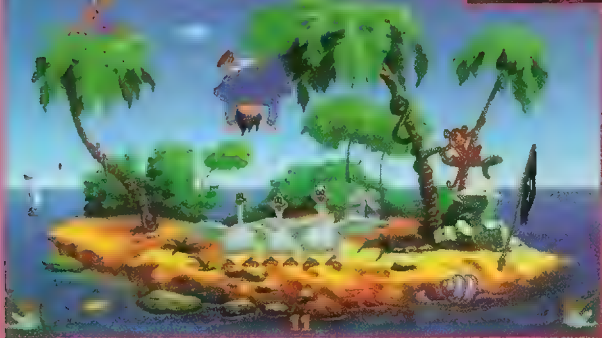
486/66, 4 MB RAM
Win 3,1 lub Win 95,
Macintosh
CD-ROM

Producent:
Davidson

Dystrybutor:
CD Projekt







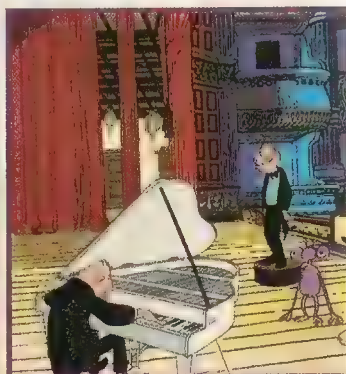


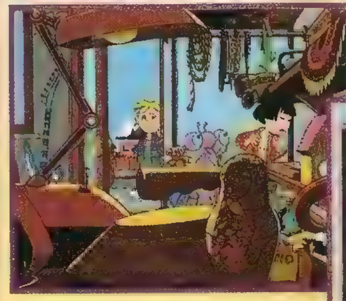




Mało znana firma Rainbow Animation wydała w ostatnim czasie znakomity program edukacyjny dla dzieci. Nosi on tytuł **Tomek i Oskar - duch w operze**. Jest to program dla dzieci, które wędrując kursorem myszki po ekranie uczą się podstaw muzyki.

Nie będę ukrywał, że gdy po raz pierwszy otworzyłem pudełko od gry, ogarnęło mnie wielkie zdziwienie, bo oprócz płytki z grą oraz umowy licencyjnej i karty rejestracyjnej ujrzałem tam także... klawiaturę! Nie taką zwykłą, do komputera, ale mini klawiaturę przypominającą tę od pianina, czy





TOMEK I OSKAR -Duch w Operze



raczej elektrycznych organów. Po uważnym jej obejrzeniu nie zauważyłem żadnego kabelka, którym można by ją podłączyć do komputera i stwierdziłem, że do niczego się nie przyda i jest tylko plastikową zabawką dla najmłodszych. Cóż, przyznaję, myliłem się - producent umieścił ją tam wcale nie dla ozdoby, ale po to, by współpracowała z komputerem poprzez normalną komputerową klawiaturę. Otóż wyobraź sobie, że tę mini klawiaturę montuje się na tej komputerowej i dopiero wtedy zabawa zaczyna się na całego. Pomysł naprawdę oryginalny; duży plus dla twórców.



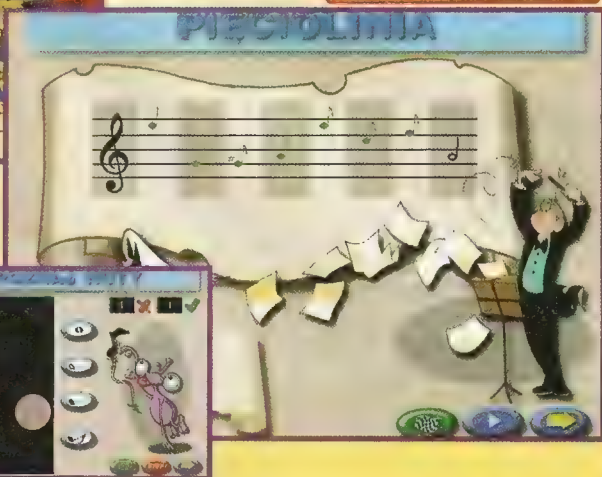
Program podzielony został na trzy części. Pierwsza z nich to gra **Duch w operze**, w której gracz kieruje poczynaniami Tomka oraz Oskara, zabawnego stworka z kosmosu, który żywi się nutami. Druga to demo wcześniejszej gry, w którym poznajesz losy różowego stworka i jego przyjaciół bez jakiegokolwiek wpływu na przebieg akcji. Natomiast na trzecią, ostatnią część programu, składa się dziewięć gier edukacyjnych pozwalających opanować podstawy muzyki.

Na koniec chciałbym jeszcze dodać, że wszystkie dialogi, napisy, jak i instrukcja są w języku polskim. Jest to o tyle ważne, że przecież program stworzono z myślą o dzieciach od 5 do 12 lat. Moim zdaniem, program **Tomek i Oskar** świetnie spełnia swe zadanie, bawiąc i ucząc przy tym młodego gracza podstawowych zasad muzyki. Polecam go każdemu, kto mieści się w wyżej wymienionym przedziale wiekowym.

Okretny



Producent:
Rainbow Animation
Dystrybutor:
Optimus Nexus



KUPON KONKURSOWY

JURASSIC PARK

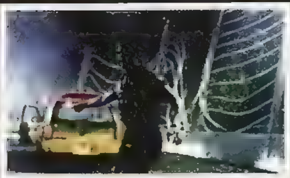




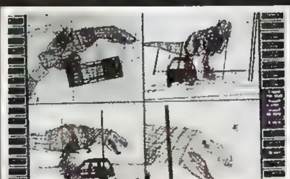
Gdy Michael Crichton pisał swoją kolejną książkę zatytułowaną „Jurassic Park", która podobnie jak i pozostałe, dość szybko stała się bestsellerem, nie przewidywał zapewne, że filmowa ekranizacja tej powieści będzie najbardziej kasowym filmem wszechczasów, a z niego samego uczyni jednego z najpopularniejszych filmowych powieściopisarzy. Już kilka tygodni po ukazaniu się książki, w maju 1990 roku, cztery największe studia filmowe rozpoczęły batalię o nabycie do niej praw. Ostatecznie zwyciężył Universal, którego szefowie powierzyli produkcję wytwórni Amblin Entertainment. Jej właściciele, Kathleen Kennedy i Steven Spielberg (reżyser filmu) w lecie 1990 roku rozpoczęli rekrutować ekipę. Pierwszą zatrudnioną osobą był Rick Carter, który zaczął projektować scenografię w tym samym czasie, gdy Crichton i David Koepp (m.in. „Mission: Impossible") pisali wierny książce scenariusz filmu.

Przypomnę, że tytułowy „Jurassic Park" jest swoistym ogrodem zoologicznym, w którym miast zwykłych zwierząt można obejrzeć wymarłe 160 milionów lat temu dinozaury. Jego twórcą jest miliarder Alfred Hammond, który wykorzystując nowoczesną techniką genetyczną (DNA dinozaura, wyodrębnione z krwi zatopionego w bursztynie moskita), postanawia ożywić gady. Kupuje wyspę u wybrzeży Kostaryki i buduje na niej laboratoria wraz z rezerwatem. Zanim jednak Park Jurajski zostanie udostępniony widzom Hammond, zaprasza na swoją wyspę kilku naukowców, aby pochwalić się swym dziełem. W trakcie ich pobytu po raz kolejny okaże się, że technika i kierujący nią ludzie mogą zawieść...









„Jurassic Park" nie był pierwszym filmem o dinozaurach. Nowością natomiast było zastosowanie przy jego realizacji kilku technik tworzenia i filmowania „w ruchu" olbrzymich gadów, które na ekranie prezentują się bardzo realistycznie. Zaangażowano cały zespół ludzi, od paleontologów do specjalistów od animacji komputerowej, aby stworzyć głównych bohaterów filmu. Studio Stana Winstona odpowiedzialne było za wykonanie naturalnej wielkości animatronicznych dinozaurów. Niemal rok zajęło zespołowi Winstona zebranie odpowiedniej dokumentacji, potem przystąpiono do projektowania i wykonania rzeźb zwierząt. Najwięcej kłopotów sprawił 20-metrowy latexowy Tyranozaur, którym sterowało 12 ludzi. Od początku było wiadome, że pewnych ujęć nie będzie można nakręcić bez pomocy komputerów. Dlatego też jednocześnie z Winstonem pracę rozpoczęli technicy kierowani przez Phila Tippeta i Dennis Muren. Tippet odpowiadał za komputerową animację modeli. Wykorzystując opracowaną w IL&M technikę „go-motion", uzupełnił sceny z modelami Winstona. Muren natomiast dodatkowo stworzył wszystkie dinozaury przy pomocy animacji komputerowej (T-Rex zajął np. 1GB objętości). Każdego gada budowano w pamięci komputera, poczynając od szkieletu i opracowania mechaniki jego ruchu, następnie osadzano na nim mięśnie i pokrywano skórą, którą w końcu kolorowano. Wspólnie z Tippetem, Muren stworzył DID (Dinosaur Input Device). Urządzenie to automatycznie zapisywało w pamięci komputera ruch modeli. Dzięki temu można było w dowolnym momencie przechodzić od filmowania makiety do ruchu graficznego w komputerze. Wykorzystywano też specjalny „dinosymulator", opracowany na podstawie lotniczych urządzeń, na którym zmontowano model T-Rexa.

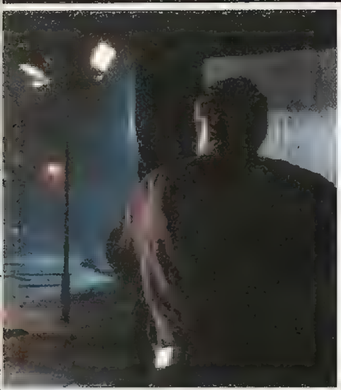
JURASSIC PARK

Przygotowania do realizacji filmu zajęły 18 miesięcy, a zdjęcia - następne 4. Wykorzystano studia Universalu, a plenerowe zdjęcia nakręcono na wyspie Kauai. Film kosztował 60 milionów dolarów (następne 68 wydano na reklamę!). Efekt przeszedł jednak najśmielsze oczekiwania: cały świat ogarnął dinoszał. Z samej tylko dystrybucji kinowej „Jurassic Park" przyniósł producentom 916 milionów dolarów.

Jeszcze zanim film trafił na kasety wideo, rozpoczęły się pierwsze rozmowy na temat nakręcenia sequela. Równocześnie Crichton pisał kolejną książkę, a Koepp scenariusz. „Zaginiony Świat", bo tak nazywa się sequel, realizowała niemal taka sama ekipa. Zmienił się tylko operator (Polak - J. Kamiński) i część obsady. Tym razem akcja toczy się na wyspie Isla Sorna, naukowym stanowisku B, które zostało zniszczone przez huragan. Dinozaury jednak przeżyły. Na wyspę udają się dwie ekipy: jedna złożona z naukowców, druga z myśliwych. Każda chce wykorzystać wyspę z jej mieszkańcami do innych celów...

O ile w „Jurassic Park" sceny z gadami zajmują tylko kilkanaście minut, to w sequelu dzięki nowym technikom specjaliści od efektów specjalnych mogli szaleć do woli (mimo nienajwyższego budżetu, tj. około 75 milionów $). Efekty ich pracy będzie można zo-





baczyć wkrótce w naszych kinach i ocenić samemu (premiera 5 września). „Jurassic Park" dostępny jest natomiast na kasetach wideo.

Interesującą muzykę ilustracyjną do obydwu filmów skomponował stały współpracownik Spielberga, John Williams. Ten jeden z najlepszych na świecie kompozytorów muzyki filmowej do tej pory zdobył 5 Oscarów (wszystkie za muzykę do filmów Spielberga). Dystrybutorem ścieżki dźwiękowej do obydwu filmów jest BMG Ariola Poland.

opr. Robert Wiśniewski

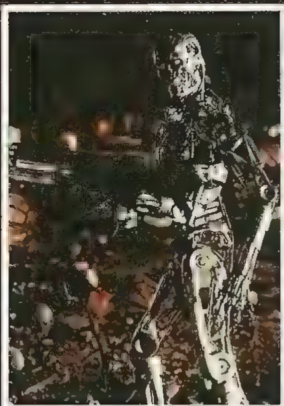
Tytuły: „Jurassic Park" i „Zaginiony Świat"
Tytuły oryginalne: „Jurassic Park" i „The Lost World"
Reżyseria: Steven Spielberg
Scenariusz: Michael Crichton i David Koepp („Jurassic Park") oraz David Koepp („Zaginiony Świat")
Zdjęcia: Dean Cudney („Jurassic Park") i Janusz Kamiński („Zaginiony Świat")
Scenografia: Rick Carter
Muzyka: John Williams
Montaż: Michael Kahn
Efekty specjalne: Stan Winston (dinozaury), Dennis Muren (ruch dinozaurów), Phil Tippet (animacja dinozaurów) i Michael Lantieri (efekty specjalne dinozaurów)
Obsada:
„JURASSIC PARK" - Sam Neill (Alan Grant), Laura Dern (Ellie Sattler), Jeff Goldblum (Ian Malcolm), Richard Attenborough (Alfred Hammond), Ariana Richards (Alex) i Joseph Manzzello (Tim) i inni
„ZAGINIONY ŚWIAT" - Jeff Goldblum, Richard Attenborough, Julianne Moore (Sarah Harding), Pete Postlethwaite (Roland Tembo), Vince Vaughn (Nick Van Owen) i inni
Produkcja: Amblin Entertainment dla Universal Pictures
Dystrybucja: ITI Home Video i ITI Cinema
Czas: 127 minut („Jurassic Park") i 134 minuty („Zaginiony Świat")

KONKURS

Pytanie konkursowe:
„Ile Oscarów i w jakich kategoriach otrzymał „Jurassic Park"?

Odpowiedzi należy nadsyłać na korespondencyjny adres redakcji wyłącznie na kartach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym do 5 października włącznie. Nagrodami są zestawy gadżetów (czapeczki, koszulki i książki) od ITI Cinema oraz kasety z muzyką z filmu ufundowane przez BMG Ariola Poland.X

JAMES CAMERON



James Cameron to aktualnie jedno z najgorętszych nazwisk w Hollywood. Bardzo niewielu filmowych twórców może liczyć na ponad 100-milionowy budżet od niezbyt skorych do wydawania pieniędzy szefów wielkich wytwórni, a ci akurat w przypadku Camerona nie mają żadnych wątpliwości. I nic dziwnego, każdy kolejny jego film to murowany hit. Mimo że reżyser ten nakręcił do tej pory zaledwie 6 filmów, to wiadomo już, że będzie 10 następnych. Na tyle bowiem opiewa kontrakt, który Cameron zawarł z 20th Century Fox. Wytwórnia ta zapewniła mu astronomiczną sumę w postaci ponad miliarda dolarów na nakręcenie filmów, do których scenariusze wybierze sam reżyser. Pierwszym z nich będzie „Titanic".

James Cameron, mimo niezbyt zaawansowanego wieku (ur. w 1953 roku), ma już duże filmowe doświadczenie. Fizyk z wykształcenia, zrealizował swój pierwszy amatorski film w college'u. Co charakterystyczne dla niego, był to film SF. Potem był scenarzystą, scenografem, realizatorem czołówek. Doświadczenie zdobywał w wytwórni legendarnego Rogera Cormana. W 1980 r. sprawował nadzór nad efektami specjalnymi do „Ucieczki z Nowego Yorku" J. Carpentera. W rok później debiutował jako reżyser filmem „Pirania 2", o którym niewiele dobrego można powiedzieć. Prawdopodobnie pozostałby twórcą podobnych filmów przeznaczonych na rynek wideo, gdyby nie Gale Ann Hurd, znana z rozmachu producentka wielkich filmowych widowisk. Dzięki jej przedsiębiorczości Cameron zrealizował w 1984 roku „Terminatora" (w polskich kinach wyświetlany jako „Elektroniczny morderca"). Filmowa opowieść o walce dwóch przybyszów z XXI wieku, człowieka-żołnierza i cyborga stała się wydarzeniem nie tylko dla miłośników SF. Prestiżowy „Times" uznał „Terminatora" za najważniejszy film roku. W USA film zarobił przyzwoite 38 mln dolarów (na świecie - ponad 100 mln).

Cameron stał się sławny, ale przede wszystkim uczynił z Arnolda Schwarzeneggera gwiazdę, a do kina wprowadził nowy rodzaj widowiska, w którym scenariusz był tylko tłem dla pokazania wymyślnych efektów specjalnych. W dwa lata później wraz z Hurd zrealizował ambitną kontynuację filmu Ridleya Scotta „Obcy - 8 pasażer Nostromo". I tym samym udowodnił, że jego sukces nie był przypadkowy (więcej o „Obcy - Decydujące starcie" i pozostałych filmach cyklu w jednym z najbliższych numerów).

Na swój kolejny film Cameron kazał czekać rzeszom wielbicieli trzy lata. „Głębia" zrealizowana w 1989 roku po raz kolejny dowiodła wielkiego talentu twórcy, choć finansowo ta superprodukcja poniosła porażkę (film kosztował 43 mln dolarów plus następne 20 mln wydane na marketing). Technicznym wyzwaniem przy kręceniu filmu były sceny podwodne (realizowane w nieczynnej elektrowni jądrowej). Niemal cała akcja „Głębi" rozgrywa się pod wodą, dlatego wśród całej gamy nowinek technicznych zastosowano m. in. specjalny system akustyczny, który wiernie imitował dźwięki rozchodzące się w wodzie. W efekcie film otrzymał Oscara za wizualne efekty specjalne. Główne role zagrali Ed Harris, Mary Elizabeth Mastrantonio i ulubiony aktor Camerona, Michael Biehn. Twórcą znakomitej instrumentalnej muzyki do filmu był Alan Silvestri. Ten stały współpracownik innego znanego reżysera, Roberta Zemeckisa, skomponował muzykę m. in. do „Egzekutora" i obydwu części „Predatora". Cameron nie miał wówczas jeszcze na tyle mocnej pozycji w Hollywood, aby pokazać „Głębię" w wersji reżyserskiej. Dopiero kilka lat później film dłuższy o blisko 40 minut został zaprezentowany szerszej publiczności. Antywojenne przesłanie tego obrazu nie zostało jednak zauważone.

Po tej kasowej klapie Cameron postanowił zrealizować pewny finansowo projekt. „Terminator 2 - Ostateczna rozgrywka" mimo kosztów (prawie 200 mln dolarów) okazał się najbardziej kasowym filmem 1991 roku i zarobił ponad 700 mln. Przy okazji wygrał też wyścig po Oscary w kategoriach efektów specjalnych. Fracowała nad nimi stworzona przez Camerona firma Digital Domain, która wykorzystała m. in. animację komputerową realizowaną techniką Alias Power Animtion oraz Morfing i triki zwane przesunięciem kartograficznym. Arnold Schwarzenegger ponownie był Terminatorem, ale teraz jego zadanie polegało na ochronie ludzi. Tym razem Cameron pisząc scenariusz postarał się swoje przesłanie ukryć pod akcją i wymyślnymi efektami specjalnymi. Bardzo dobrą, mroczną muzykę do obydwu części „Terminatora" skomponował Brad Fiedel, stały współpracownik Camerona.

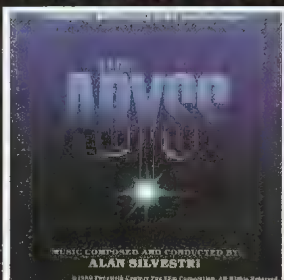
Cameron obsadził Schwarzeneggera jeszcze raz w kolejnym hicie, zatytułowanym „Prawdziwe kłamstwa" (tylko w USA ponad 120 mln $ wpływów). Tym razem nie był to film SF, lecz widowisko w stylu przygód Jamesa Bonda, wzbogacony o sporą dawkę humoru. Cameron udowodnił, że czuje się bardzo dobrze również w tym gatunku, czym wszystkich zaskoczył.

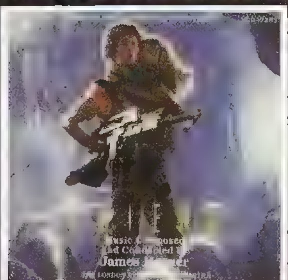

James Cameron

Obecnie czekamy na następne tytuły, które wyszły spod ręki tego znakomitego reżysera. Pierwszym z nich będzie „Titanic", którego premiera w USA odbędzie się już 19 grudnia br. W Polsce wyświetlany będzie zapewne dopiero na początku 1998 roku.

Wcześniejsze filmy Camerona zostały już wydane na kasetach wideo. Do grupy tej dołącza obecnie „Terminator 2", a od listopada także „Otchłań". W Polsce można również nabyć soundtracki z „Terminatora 2", „Otchłani" i „Aliens". Ich dystrybutorem jest Centrum Dystrybucji Niezależnej.

Opr. Robert Wiśniewski





WIEŚCI

Z KRAJU

Karcianka „Shadowrun TTG" ukaże się już na początku września, w dodatku w języku polskim! Wydawcą i dystrybutorem gry będzie firma I.S.A. Będzie to pierwsza w naszym kraju gra „bez prądu", której premiera odbędzie się równocześnie u nas i na zachodzie.

Zestaw kart „Portal" dla osób stawiających pierwsze kroki w „Magic: The Gathering" trafi do polski z instrukcją w całości przetłumaczoną na nasz język. Niestety, firma Wizards of The Coast nie zgodziła się na przełożenie tekstów na samych kartach. Kto wie, być może w przyszłości? W Polsce gra rozprowadzana będzie przez I.S.A. sp. z.o.o.

Wydawnictwo Zysk i S-ka zapowiedziało na przyszły rok dwie książki, których akcja umieszczona została w świecie karcianki „Magic: The Gathering". Jedna z pozycji to powieść, druga jest zbiorem krótkich opowiadań. Obydwie powinny ukazać się w drugiej połowie 1998.

Już wkrótce nakładem wydawnictwa I.S.A. ukażą się trzy książki związane ze światami RPG. Dwie pierwsze to kolejne części trylogii „Shadowruna" pt.: „Sekrety mocy", ostatnia opowiada o losach Lorda Sotha (tego z „Dragonlance") w „Ravenloftcie" (świat AD&D).

ZE ŚWIATA

Nowy standalone expansion do „M:TG" (taki jak „Ice Age" i „Mirage") zatytułowany „Tempest" ukaże się już w październiku.

Firma Wizards of The Coast zdecydowała się pozostawić znak TSR na przyszłych produktach AD&D.

Ukazała się pierwsza na świecie internetowa karcianka „Chron X". Rozgrywki, turnieje i wymiany odbywają się wyłącznie w Internecie. Co ciekawsze, również karty są przedstawiane jako komputerowe obrazki. Jak tylko znajdę czas, by lepiej przyjrzeć się temu zjawisku, dam znać na łamach „Bez prądu". Podaję adres website'a dla zainteresowanych: http:// www.geneticanomalies.com.

Firma West End Games, znana z rolplejowych „Star Wars", wydała dość niespodziewanie grę fabularną „Men In Black" na podstawie filmu o tym samym tytule. Produkt ten wyraźnie został pomyślany dla początkujących graczy, jak również dla miłośników szybkiej akcji.

Zachodni wydawca Warhammera Fantasy Roleplay, firma Hogshead Publishing, wypuściła na rynek dwa nowe dodatki do tej popularnej gry. Pierwszy z nich, „GM's Screen&Reference Pack", to przesłonka mistrza gry z broszurkami zawierającymi m. in. nowy system krytycznych trafień jak również krótki almanach Starego Świata, drugie rozszerzenie, „Doomstones 2: Wars and Death" to dalsza część rozbudowanej kampanii Doomstones.

Ukazała się wreszcie długo oczekiwana gra „Werewolf: Wild West" firmy White Wolf, która pozwala na grę wilkołakami na Dzikim Zachodzie. Jest to kolejny „historyczny" storyteller obok „Vampire: Dark Ages".

M.N.

P.S. Dziękujemy uprzejmie firmie I.S.A. która dostarczyła w tym miesiącu większość wieści do rubryki.

NETRUNNER



My nie kłamiemy, my tylko używamy statystyk.
Scott H. Warner, Koordynator Departamentu Ulepszania Prawdy (tekst z jednej z kart do Netrunnera)

Kiedy śledzę nowinki ze świata „bez prądu", coraz częściej zauważam, że większość świeżych produktów na rynku gier fantastycznych to karcianki. Nie byłoby w tym nic złego, gdyby nie fakt, że w praktyce podgryzają one nierzadko korzenie biznesu RPG, od którego nomen omen wszystko się zaczęło. Właśnie z tego powodu wielu ludzi nienawidzi wręcz karcianek, twierdząc, że jest to głupia, nierozwijająca zabawa. W znacznej mierze te osoby mają rację. Rynek jest wprost zapchany grami karcianymi w stylu „Mortal Kombat" (tak, tak!), „Sim City" (a jakże!), czy „Warlords" (to też nie pomyłka), których siła sprzedaży polega jedynie na licencji - wiadomo, fan kupi wszystko. Wśród masy chłamu naprawdę trudno znaleźć coś ciekawego, ale na szczęście zdarzają sie prawdziwe perełki. Za przykład może tu posłużyć „Netrunner" - karcianka, którą osobiście uważam za jedną z najlepszych obecnie w sprzedaży.

Gra ta została stworzona na licencji rolpleja „Cyberpunk 2020" (ŚGK 6/97), utrzymanego w konwencji cyberpunkowej. Jej autorem jest sławny Richard Garfield, znany z tego, że opracował pierwszą kolekcjonerską grę karcianą na świecie - „Magic: The Gathering". „Netrunner" koncentruje się na małym, ale za to bardzo istotnym elemencie oryginalnego „Cyberpunka 2020" - włamywaniu się do komputerowych fortów danych korporacji.

Wizja świata przedstawionego w rolpleju była dość ponura. Korporacje, którymi rządzą bossowie nie dbający o cudze życie, ulice opanowane przez gangi, skorumpowana policja oraz ludzie uciekający od zwykłej rzeczywistości w wirtualną to chleb powszedni w 2020 roku. Ten klimat z powodzeniem udało się przenieść do karcianki. Dzieje się tak za sprawą wspaniałych ilustracji (choć niektórzy kręcą na ich widok nosem), flavor tekstów (takich jak ten zacytowany we wstępie), jak również ogólnego nieuchwytnego nastroju panującego podczas każdej rozgrywki.





Podczas gry możesz się wcielić w netrunnera - wirtualnego hackera, który przemierza sieć poszukując informacji o brudnych sprawkach korporacji, lub też pracownika jednej z firm molochów, który za wszelką cenę próbuje namierzyć włamywacza, jednocześnie starając się doprowadzić do skutku tajne operacje swej korporacji.

Każdy z graczy musi posiadać jedną talię - korporacyjną (fioletowe koszulki) lub netrunnera (zielone koszulki). Pod tym względem „Netrunner" jest podobny do karcianki „Star Wars" (ŚGK 3/97), w której gra się Jasną albo Ciemną stroną mocy. Teoretycznie trzeba mieć po jednej z talii każdego rodzaju, ale ewentualnie można się umówić z kolegą, kto czym będzie grał. Celem netrunnera jest zdobycie 7 agenda points, które zdobywa, włamując

---

LISTY, LISTY, LISTY...

W tym miesiącu postanowiłem przeznaczyć część rubryki „Bez prądu" na odpowiedzi na Wasze listy, których nazbierało się dość sporo. Nie będzie to stała „skrzynka kontaktowa", aczkolwiek najprawdopodobniej raz na jakiś czas postaram się wygospodarować trochę miejsca na tych stronach, aby z Wami porozmawiać.

Na wstępie chciałbym podziękować wszystkim, którzy nadesłali do mnie listy. Jestem wdzięczny za słowa pochwały, nagany, porady, wskazówki itd. Bez Was ta rubryka nie mogłaby istnieć, ani się rozwijać. Czas przejść do listów...

Mam prośbę dotyczącą „Bez prądu". Bardzo zależy mi na tym, aby zamieszczono w tym dziale wygląd (od stóp do głów) oraz niedługi opis wszystkich ras, występujących w bitewnym Warhammerze. Chciałbym również, abyście poświęcili temu systemowi więcej uwagi.
Patryk Siuda, Kielce

Pomysł dość interesujący, ale trudny do realizacji ze względu na małą objętość działu „Bez prądu". Twoją prośbę musiałbym spełniać przez conajmniej trzy miesiące w odcinkach. Wydaje mi się, że duża część Czytelników nie doceniłaby tego. Choć może się mylę? Napiszcie, co o tym sądzicie. Co do artykułów o Warhammerze, pomyślę o tym, zwłaszcza, że Twój list nie był jedynym poruszającym tę sprawę.

Przeczytałem w Waszej gazecie (nr 7/97) artykuł o grze bitewnej Warhammer 40.000. Zaraz po zapoznaniu się z jego treścią zapragnąłem „wkroczyć we wspaniały świat gier bitewnych". Niestety, nie mam możliwości nabycia tej gry w żadnym sklepie, a adresu polskiego dystrybutora Games Workshop nie znalazłem. W związku z tym proszę Was o przysłanie mi adresu korespondencyjnego dystrybutora [...].
Marek Stańczak, Strzegom

Bardzo wiele Waszych listów zawiera prośby o adresy sklepów lub firm rozprowadzających gry. Wyjaśniam, że adresy polskich wydawców i oficjalnych dystrybutorów pojawiły się w ŚGK dwukrotnie. Adres firmy I.S.A. sp. z.o.o., która rozprowadza Warhammera 40.000, drukowaliśmy obok rozwiązania konkursu M:TG (ŚGK 8/97, str. 5), natomiast adres wydawnictwa MAG publikowaliśmy pod tekstem konkursowym karcianki „Kult" (ŚGK 7/97, str. 77). Co do namiarów na sklepy, niestety, nie jestem w stanie Wam pomóc z jednej prostej przyczyny - zwyczajnie nie znam adresu każdego sklepu z grami „bez prądu" na terenie Polski.

[...] Chciałbym zadać kilka pytań dotyczących karcianki „MiddleEarth: The Wizards":

1. *Czy METW występuje w języku polskim?*
2. *Ile talii występuje w METW?*
3. *Czy zasady gry są trudne?*

Michał Kowalik, Kraków

Twój list jest jednym z wielu, w których pojawiły się podobne pytania o METW. Cieszy mnie, że gra ta wzbudziła zainteresowanie, gdyż jest tego warta (no i jest moim prywatnym faworytem). Wra-

się do poszczególnych fortów danych i ujawniając tym samym korporacyjne „brudy". Drugi z graczy wygrywa, jeśli poprzez wydanie odpowiedniej ilości punktów uda mu się zrealizować tyle agend, aby dały mu 7 punktów. Dodatkowo korporacja może zwyciężyć, jeśli namierzy



netrunnera i zabije go specjalnymi kartami w sieci (brain i net damage) lub w świecie rzeczywistym (meat damage - np. bomba w mieszkaniu).

Mechanika gry opiera się na systemie podobnym nieco do tego znanego z „Doom Troopera". Mam tu na myśli podział rundy na akcje (cztery dla netrunnera i trzy dla korporacji) oraz sposób płacenia za karty punktami, które tu nazywają się bitami. Uzupełnia się je, poświęcając jedną akcję.

Każda ze stron ma mnóstwo atutów do wykorzystania. Przykładowo netrunner posługuje się programami, sprzętem, podłączeniami do sieci, chipami. Ma również karty specjalne: resource, czyli kontakt z jakąś osobą jak fixer, nomad czy makler, którzy z jakichś przyczyn pomagają mu w jego misji, a także prepy - coś w rodzaju wydarzeń, które jednorazowo przynoszą spore korzyści dla netrunnera. Z kolei korporacja posiada Ice, czyli specjalne programy zabezpieczające, które włamywacz musi obejść chcąc się dostać do fortu danych; agenda - nieczyste operacje do przeprowadzenia (na przykład próba przekupienia lokalnej policji), informacje o nich muszą być chronione przed netrunnerem; node - mniej istotne operacje, których obecność w stole pomaga korporacji, ale nie jest istotna dla zwycięstwa (te netrunner może likwidować po włamaniu); upgrade - ulepszenia systemu; operations - tak jak prepy, jednorazowe zdarzenie sprzyjające korporacji.

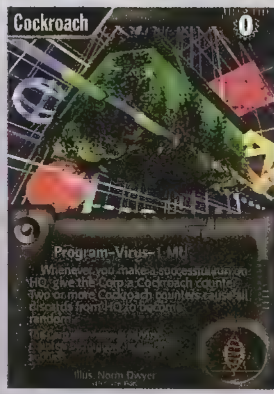
Sama rozgrywka nie należy do najszybszych, choć zdarzają się odstępstwa od tej reguły. Przeciętnie zabawa trwa od pół godziny wzwyż. Przez cały czas obaj gracze zmuszeni są do sporego wysiłku umysłowego, na szczęście nie ze względu na trudną mechanikę gry, a z powodu ogromnej ilości możliwych wariantów zachowania. Prawdę mówiąc, nauczyć się zasad „Netrunnera" jest bardzo łatwo, kiedy grałem po raz pierwszy ze znajomym, każdy z nas przeczytał wcześniej tylko raz podręcznik. Ku mojemu zaskoczeniu w połowie gry nie musieliśmy już spoglądać w zasady co chwilę, a przy drugim podejściu borykaliśmy się tylko z kilkoma niejasnościami. Jest to zasługą faktu, że w „Netrunnera" gra się po prostu instynktownie, przy czym zabawa nie jest wcale prosta, jeśli chodzi o możliwości taktyczne.

W jednym z numerów popularnego zachodniego pisma o grach karcianych, „Netrunner" zdobył pierwsze miejsce jako najlepsza kolekcjonerska karcianka dostępna na rynku. Moim zdaniem jest to stwierdzenie nieco przesadzone, ale wynika to wyłącznie z faktu, że preferuję konwencję fantasy, a tym samym „MiddleEarth: The Wizards". Jednakże jeśli kiedykolwiek miałbym wskazać na drugi tytuł w moim rankingu „karcianek, które należy zobaczyć", „Netrunner" deptałby po piętach



METW-a. Jeszcze nigdy nie spotkałem się z grą, której zasady byłyby tak proste, a jednocześnie zawierającej tyle możliwości składania talii. Dodatkowym plusem tej karcianki jest fakt, że kupując podstawkę otrzymujesz zestaw dwóch złożonych do gry talii (60 kart netrunnera i tyle samo korporacji). Wydatek może się wydawać z początku spory, ale jest to jedna z niewielu karcianek, o których wiem, że można w nie grać już po kupieniu talii starto-





wych. Polecam Ci „Netrunnera" z całego serca, zwłaszcza jeśli lubisz „Cyberpunka 2020" lub w ogóle klimaty SF.

Jezekal „Badass"
(Michał Nowakowski)

PS. - Dziękujemy uprzejmie firmie I.S.A. sp. z.o.o., która dostarczyła materiały do niniejszego artykułu. I.S.A. jest oficjalnym dystrybutorem gry karcianej Netrunner w Polsce.

System - Netrunner	
Wydawca - Wizards of The Coast	
Polski dystrybutor - I.S.A. sp. z.o.o.	
CENY:	
Zestaw podstawowy (2 talie)	ok.70 zł
Booster	ok. 11 zł
Prometeus (dodatek)	ok. 11 zł
OCENA:	
Grywalność 9/10	
Przejrzystość zasad	10/10
Opis świata gry	-
Jakość wydania	8,5/10
OGÓŁEM	9/10

---

cając do pytań: Po pierwsze, METW nie wydano w języku polskim i nie zanosi się na to, żeby ktoś w najbliższym czasie zajął się wykupieniem licencji na polską wersję. Po drugie, chodzi Tobie chyba o liczbę kart do tej gry? Jeśli się nie pomyliłem, to w METW występuje 1251 różnych rodzajów kart. Wreszcie po trzecie, jeśli nigdy nie grałeś w gry karciane, zasady są stosunkowo trudne, w innym przypadku METW nie powinien Ci nastręczać zbyt wielu kłopotów. Nie mogę Ci odpowiedzieć na inne Twoje pytanie dotyczące sklepów. Patrz list wyżej.

Umieście proszę w dziale „Bez prądu" moje ogłoszenie: Nawiążę kontakt z graczami systemów karcianych z Rzeszowa i okolic, Maciek Bajor, ul. Betańskiego 20, 36-020 Tyczyn, woj. rzeszowskie, tel. 2219-668 [...].

Chciałbym również, abyście rozszerzyli rubrykę „Bez prądu".

Maciej Bajor, Tyczyn

Spełniłem Twoją prośbę o zamieszczenie ogłoszenia w ramach wyjątku. Na przyszłość jednak informuję, że tego rodzaju anonse powinny trafiać do rubryki „Ogłoszenia - Różne". Tak przy okazji, podobne propozycje dotyczące wymiany kart już się tam pojawiały. Co do rozszerzenia działu „Bez prądu", o które wielu z Was prosi w listach (choć niektórzy wprost przeciwnie), to jest ono raczej niemożliwe, a nawet niewskazane ze względu na charakter ŚGK. Pismo to jest magazynem poświęconym grom komputerowym, a nie rolplejom, karciankom czy bitewnym. Czytelnicy kupują je dla opisów, recenzji i rozwiązań gier komputerowych. Obecna objętość działu „Bez prądu" jest i tak stosunkowo duża, a cztery czy nawet sześć stron, które proponujecie, mogłoby wydawać się marnotrawstwem dla czytelników ŚGK nie interesujących się takim rodzajem rozrywki.

[...] W artykule dotyczącym AD&D (ŚGK 11/96) została pominięta bardzo ważna rzecz: dodatki historyczne. Stworzono ich aż 7 (HR1 The Vikings, HR2 Charlemagne's Paladins, HR3 The Celts, HR4 Mighty Fortress, HR5 The Glory of Rome, HR6 Age of Heroes, HR7 The Crusades); dzięki nim rodzice przeciętnego turlacza kości nie mogą powiedzieć, że granie to strata czasu. Studiując powyższe podręczniki można dowiedzieć się dużo o np.: czasach elżbietańskich, czy wyprawach krzyżowych. Z własnego doświadczenia wiem, że dużo łatwiej zapamiętać historię z HR-ów, niż z grubych i nudnych książek szkolnych. Dodatkowym plusem tych dodatków jest to, że dzięki uniwersalnym zasadom i pomysłowości każdą z tych książek MG może użyć, tak aby była przydatna również w innych systemach RPG [...].

Sir Konrad „Deathmaster" Paduch, Warszawa

Muszę przyznać, Sir Konradzie, że lektura Twojego listu, który niestety z braku miejsca musiałem skrócić, sprawiła mi dużą przyjemność. Rzeczywiście, Historical References zasługują na bliższe spojrzenie i w najbliższej przyszłości postaram się naprawić mój błąd. Zgadzam się z Tobą całkowicie, że gry „bez prądu", a w szczególności RPG, mogą nauczyć wielu pożytecznych rzeczy, wbrew temu, co wiele osób twierdzi. Na zakończenie chciałbym Cię także przeprosić za to, że tak długo czekałeś na odpowiedź na swój list, ale został on przeze mnie odnaleziony w redakcji całkiem nie-dawno (jakiś złośliwy redakcyjny krasnal schował go za biurkiem).

I to już wszystkie listy, jakie zmieściłem tym razem. Przepraszam wszystkich tych, którzy nie doczekali się odpowiedzi. W bliżej nieokreślonej przyszłości na łamach tego działu możecie spodziewać się kolejnej części tej minirubryki. Do tego czasu piszcie na adres ŚGK z dopiskiem „Bez prądu". Obiecuję przeczytać każde słowa krytyki, pochwały i rady. Na razie!!!

Na listy odpowiadał:
Jezekal „Badass"
(Michał Nowakowski)



WYMIENIĘ

Nowy rower górski, Shimano z resorami (przód i tył) koloru szary metalik (wartość ok.. 1000 zł), przebieg ok. 30 km zamienię na PC lub PSX bądź sprzedam za ok. 850 zł. **Marcin Hejnar, ul. Chwałowicka 27d/4, 44-200 Rybnik.**

Pegasusa IQ, 8 cartridge na Sony PlayStation z dopłatą 250 zł. **Piotr Mulik, ul. Gandhiego 22/51, 91-015 Łódź, tel. 53-23-23 (po 16:00).**

Oryginalne gry: Dune 2, 1939, Liga Polska Manager 97 na Steel Panthers 2. **Jakub Król, ul. Sienkiewicza 4/4, 42-600 Tarnowskie Góry, tel. (032) 185-24-87.**

A 500, 1 MB, zegar, przełącznik Chip /Fast, monitor kolor, 7 joysticków, mysz, podkładka, 160 dyskietek, Disk Box, 50 czasopism, 10 książek wymienię na PSX lub PC. Różnica cen do wyrównania. **Mariusz Florek, ul. Orzeszkowej 9/39, 32-305 Olkusz.**

A 600, 1 MB, HDD 20 MB, 80 dyskietek, Disk Box, mysz, joystick, czasopisma na PC 386 lub 486, 8 MB RAM, HDD 1 GB, CD. ROM, mysz z dopłatą do 400 zł. **Krzysztof Buczel, Al. Piastów 8/110, 64-920 Piła, tel. (067) 12-80-33 (po 18:00).**

Oryginalną grę Tomb Raider (na PC) na The Need For Speed 2 w bardzo dobrym stanie, możliwość dopłaty do 30 zł. **Piotr Rozkoszek, ul. Białych 14/2, 44-200 Rybnik, tel. (036) 4228916.**

A 600, 1 MB, zasilacz, kable, pokrywa, mysz, joystick, 80 dyskietek, filtr, monitor 1084 stereo kolor na PC 386/40 MHz, 4 MB, HDD od 80 MB, monitor kolor SVGA. Ewentualnie sprzedam. **Paweł Iwaszko, ul. Majowa 26, 05-092 Łomianki, tel. (022) 751-14-02.**

4 CD do CD32 na stację dysków do CD32. Sprzedam też gry: Fly Harder - 30 zł, Out to Lunch - 25 zł, Oscar i Diggers - 35 zł. Razem 80 zł. **Łukasz Owsieniecki, ul. Jedności Narodowej 79/7a, 78-100 Kołobrzeg.**

Doom (PSX) na WWF, Resident Evil na Tekken 2 lub Soul Edge, Cyberwar (PC 4 CD) na inną lub sprzedam za 110 zł, 15 płyt z demami gier na jedną oryginalną na PC CD. **Piotr Radomski, os. Stefana Batorego 11/15, 60-687 Poznań, tel. (061) 8217839, tel. kom. 0-602324404.**

Mini wieżę Samsung na gwarancji, CD, magnetofon, pilot, tuner, wzmacniacz 2 x 20 W, kolumny 2 x 40 W (1000 zł) na PSX, 2 joypady i 2 gry najchętniej Command & Conquer oraz Loaded. **Dominik Gromuł, ul. Piaskowa 15/17, 05-400 Otwock.**

Game Boy'a z 4 grami, link kabel, na gwarancji, 3 gry na PC zamienię na Sony PSX lub Sega Saturn z ewentualną dopłatą do 100 zł. Proszę o min. jedną grę. **Krzysztof Klonek, ul. Struzika 6b/2, 41-806 Zabrze, tel./fax. (032) 1753811.**

Top Secret na Secret Service nr: 1, 2, 3, 9, 21, 31 oraz ŚGK 1-4/96. Sprzedam też komiksy i wymienię się grami na A500. **Michał Prucnal, ul. Nowopogońska 242/2, 41-250 Czeladź 3.**

Grę na PSX Resident Evil na inną, najlepiej na: Final Fantasy 7, Tomb Raider, Rage Racer, Twisted Metal 2, Tenka lub sprzedam za 140 zł. **Łukasz Liszka, Al. Jana Pawła II 15/107, 37-450 Stalowa Wola, tel. (016) 8441149.**

Oryginały na PC: Worms + United, Screamer 2 oraz Encyklopedię multimedialną „Jak to działa" na inne oryginały lub sprzedam. **Sebastian Pycia, ul. Insurekcji Kościuszkowskiej 52/28, 32-510 Jaworzno.**

RÓŻNE

Interesuję się Mangą i Anime. Kupię lub wymienię się materiałami na ten temat. Kupię również Secret Service nr 29, 30, 31 po 5 zł każdy. **Błażej Zawańczyk, ul. Południowa 9, 05-071 Miłosna, tel. (022) 7835765.**

Kieszonkowy tłumacz językowy K-938 (angielski, francuski, włoski, niemiecki, polski). 6000 słów w każdym języku, przeliczanie walut, kalkulator, instrukcja po polsku. Cena 70 zł. Aparat fotograficzny Polaroid Supercolor 635 w idealnym stanie. Sprzedam za 150 zł lub wymienię na konsolę Super Vision. **Piotr Kryształowski, ul. Kasprowicza 34/1, 78-100 Kołobrzeg, tel. (094) 3523844.**

Nawiążę kontakt z posiadaczem PC Pentium, min. 8 MB RAM. Odpowiedzi na listy w 100%. Bardzo mile widziani fani Secret Service oraz zapaleni stratedzy. **Tobiasz Cudnik, ul. Kilińskiego 29b/19, 44-200 Rybnik, tel. (036) 4249109.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami Amig (najlepiej A 500). Kupno, wymiana gier, programów, kodów itp. Kupię instrukcję do Amosa. **Paweł Osiński, ul. Wrocławska 7/2, 57-220 Ziębice.**

Klub PC Skyram zaprasza nowych członków do wstąpienia w swoje szeregi. Oferujemy porady, opisy, triki. Znaczek i koperta zwrotna = 100% odpowiedzi. **Adam Płuciennik, ul. Newerlego 2b/2, 63-400 Ostrów Wielkopolski.**

Poznam ludzi interesujących się Mangą i Anime (najchętniej z Wrocławia). Nawet jak nic nie masz to napisz, zadzwoń lub wpadnij do mnie. **Borys Łącki, ul. Dąbrowskiego 23/9, 50-457 Wrocław, tel. (071) 34-379-45.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami Segi 16 Bit. Odpowiedź na 100%. **Wojciech Łanda, ul. Mączyńskiego 4, 37-500 Jarosław, tel. (010) 212943.**

Zawsze aktualne! Jeżeli posiadasz PlayStation, Saturna lub Nintendo 64, napisz do mnie. Mam dla Ciebie adresy z twojego regionu. Do bazy należy już 100 ludzi. Przyślij znaczek na odpowiedź. **Janusz Bachorski, ul. Ligi Polskiej 5/32, 87-100 Toruń, tel. 0-601500108.**

Opisy do ponad 1000 gier na wszystkie komputery. Wystarczy koperta ze znaczkiem. Ponadto wymienię się grami strategicznymi na A 1200. **Jarek Kłęczek, ul. Strzelców 11/38, 31-422 Kraków, tel. (012) 117228.**

Skontaktuję się z posiadaczem 386. Mam wiele gier, np. Dune 2, Theme Park, Settlers, itd. Szukam np. Pizza Tycoon, System Shock, Heroes of M &M. **Jarek Hendrykowski, ul. Bajana 46/1, 54-129 Wrocław, tel. (071) 517865.**

Poszukuję filmów Anime. Szczególnie z gatunku Cyberpunk (Ghost in the Shell, Akira) i SF (Macross, Gunbuster, Appleseed). Dobrze zapłacę. **Sebastian Huba, ul. Bolesława Chrobrego 24/53, 20-611 Lublin, tel. (081) 5243713.**

Klub X-Project ogłasza nabór do bazy PC. Chcesz wiedzieć więcej prześlij kopertę i znaczek lub dyskietkę i znaczek. **Łukasz Szczepanik, ul. Sztygarska 3/15, 59-320 Polkowice.**

Nawiążę kontakt korespondencyjny z posiadaczami Saturna. 100% odpowiedzi. **Przemek Barański, ul. Belwederska 75/32, 99-100 Łęczyca, tel. (0114) 5760.**

KUPIĘ

Gambler nr 1, ŚGK nr 1, Secret Service nr 1 za 10 zł, Top Secret nr 6 - 10, 20, 21, 41, 42, 43 za 20 zł. Tylko komplety! Pokrywam koszty przesyłki. **Jacek Gajlikowski, ul. Pszenna 3/3, 30-654 Kraków.**

Oryginalną grę na PC CD - Theme Park. Cena do 100 zł. **Marek Maliszak, ul. Runowaś, 45-100 Tychy, tel. 1183004.**

Gry na Game Boy'a. **Tomek Tomza, ul. Studzienna 6/11, 15-771 Białystok, tel. 536571.**

Gry na Segę Saturn po niskich cenach. **Paweł Kandys, ul. Wilcza 32, 20-361 Lublin.**

Atari 130 XE, stację CA 2001, LDW 2000, XRF, RAM CART do Atari. Oferty z opisem i ceną (Atari ok. 40 zł, stacja ok. 70 zł, RAM CART ok. 20 zł). **Jerzy Potoczko, ul. Homera 30/2, 43-150 Bieruń.**

Gry na Game Boy'a: Pitman, Donkey Kong Land 2, Super Mario Land 2, Smurf (za połowę ceny). **Marek Mędrzak, ul. Trzech Diamentów 34/36, 43-300 Bielsko Biała, tel. (033) 180329.**

Za zaliczeniem pocztowym płyty CD z demami gier z magazynu PlayStation Magazin po 10 zł za sztukę. **Marek Kruk, ul. Graniczna 5a, 05-807 Podkowa Leśna.**

Polskie instrukcje instalacji i obsługi do: CD ROM TEAC CD512 (x12), Sound Blaster 32 PnP, Matrox Mystique, monitor Sony 15" 100 SX. **Sebastian Jańczak, ul. Wojska Polskiego 27, 66-235 Torzym, tel. (068) 413971.**

Kickstart 3.1 lub 2.0 do A 500 (tylko w kościach) oraz ŚGK 1/95, 12/94, 8/93, 3-4/93 i starsze. **Remigiusz Flasiński, ul. Jasna 69/3, 70-777 Szczecin, tel. 628969.**

Procesor Intel Pentium 75 - 133 za ok. 200 zł. Cena do uzgodnienia. **Krzysztof Klonek, ul. Struzika 6b/2, 41-806 Zabrze , tel. (032) 1753811 (po 20:00).**

PC Pentium 100 - 200 MHz. Cena do uzgodnienia. Proszę o podanie szczegółowych danych. **Tomasz Ren, Binino 46, 64-560 Ostroróg.**

HDD od 500 MB do 1,2 GB. **Michał Domachowski, ul. Paderewskiego 39, 85-100 Świecie n. Wisłą, tel. 11720.**

Grę na PC Wing Commander 3 po rozsądnej cenie. Sprzedam filmy Manga i Anime oraz kompakty z Adult Manga Anime. Znaczek i koperta = 100% odpowiedzi. **Bartek Chajec, ul. Z. Nałkowskiej 8/9, 59-220 Legnica, tel. (076) 561721.**

Gry na Sega Mega Drive. Cena ok. 100 zł (do uzgodnienia - mogę dopłacić). **Piotr Kasprzyk, ul. Nowa 2, 37-418 Krzeszów, tel. (015) 168 (po 15:00).**

ZX Spectrum wraz z oprogramowaniem. **Norbert Krupinski, ul. Popiełuszki 17/34, 94-052 Łódź, tel. 0602222593.**

A 600, 1 lub 2 MB RAM za 400 zł **Marek Kubaszak, Gorzykowo 5, 62-425 Witkowo.**

System 2.0 S do A CDTV z oprogramowaniem. **Karol Bieliński, ul. Brzozowa 29/45, 85-154 Bydgoszcz, tel. (052) 711065.**

SPRZEDAM

Płytę główną Intel Triton 75 - 150 MHz, kartę graficzną SVGA PCI 1 MB S3 Trio 32 za 250 zł. Grę Tomb Raider na Sega Saturn za 170 zł. **Mariusz Gawlik, ul. Malczewskiego 30/48, 93-154 Łódź, tel. 471828 (po 16:00).**

Optimus 486 DX2/66 MHz, 8 MB RAM, 2 x FDD 1,44 i 1,2, HDD 213 MB, kieszeń, SVGA 1 MB VLB, mysz, 2 x klawiatura, joystick, Mini Tower, DOS 6.0, Win 3.1 PL. Wszystko za 900 zł. **Marcin Hejnar, ul. Chwałowicka 27d/4, 44-200 Rybnik.**

Płytę główną i procesor AMD 5x86 133 MHz. Cena 300 zł. **Marcin Kosior, ul. Szpaków 9/3, 41-705 Ruda Śląska 5, tel. (032) 423472 (po 16:00).**

PC 486 SX, 16 MB RAM, HDD 210 MB, FDD 1.44, SB 16, grafika 1 MB, monitor kolor 14", drukarka HP DeskJet 520. Cena 2200 zł. **Andrzej Majewski, ul. Sienkiewicza 51/35, 62-600 Koło, tel. (063) 725790 (od 8:00 do 14:00), 722934 (po 14:00).**

PC 486 DX2/66 MHz, 8 MB RAM, HDD 540 MB, grafika S3 VL, FDD 3,5" i 5,25". Cena 1000 zł. **Szymon Łukasik, ul. 11-go Listopada 39/2, 41-500 Chorzów.**

PC 486 DX4/100 MHz (up to 133), PCI, EIDE, 16 MB RAM, HDD 540 MB, FDD 3,5", SVGA S3 864 1 MB (2 MB, 64 Bit), Gravis Ultrasound 1 MB, gwarancja. Cena 1670 zł. Gratis oryginały: Deadlock i Gender Wars. **Tomasz Kuna, os. XXX-lecia 127/17, 44-286 Wodzisław Śląski, tel. (036) 4565751.**

PC 486 SX/25 MHz, 4 MB RAM, HDD 130 MB, VGA Trident 1 MB, monitor Daewoo 14", Sound Blaster 8 Bit, głośniki, FDD 1.44, mysz. Cena ok. 1500 zł. **Dariusz Biernat, ul. Beskidzka 2/70, 41-608 Świętochłowice.**

A 1200, dodatkowa stacja dysków, 2 joysticki, mysz, podkładka, dyskietki oraz czasopisma komputerowe. Cena 1100 zł. **Przemysław Wojtasik, ul. Krakowska 30/7, 97-500 Radomsko, tel. (044) 834685.**

PC 486 DX2/66 MHz, 4 MB RAM, HDD 100 MB, FDD, SVGA, monitor mono, Mini Tower. Cena 1150 zł. **Tomasz Sidor, ul. Gołdapska 14/1, 19-400 Olecko, tel. (0116) 4824.**

Procesor Intel Pentium 75 za 200 zł. **Edward Nowak, Russów 55, 62-816 Tykadłów, tel. (062) 7523311 wew. 257.**

PC 486 DX4/100 MHz, 4 MB RAM, HDD 608 MB, SVGA, FDD 1.44 MB, monitor cyfrowy SVGA kolor 14", mysz, klawiatura, oprogramowanie. Cena 2400 zł. **Mikołaj Gazecki, ul. Szybowników 133, 64-100 Leszno, tel. (065) 208001.**

PC 386 SX/33 MHz, HDD 85 MB, SVGA 512 KB, 1 MB RAM, monitor kolor 14", FDD 1.44 MB, oprogramowanie, joystick, mysz. Cena ok. 1900 zł. **Sebastian Strzyż, ul. Żniwna 69, 63-400 Ostrów Wielkopolski, tel. (064) 368930 (po 16:00).**

PC 386 SX/25 MHz, 4 MB RAM, HDD 40 MB, VGA. Cena ok. 350 zł. **Andrzej Radomski, ul. Białobrzeska 30/32, 02-341 Warszawa, tel. (022) 6581466.**

PC 486 DX2/66 MHz, 4 MB RAM, Sound Blaster 16, głośniki, monitor kolor 14" Daewoo, VGA, mysz, klawiatura. Cena 2000 zł. **Bożena Mackiewicz, ul. Kombatantów 17, 87-800 Włocławek, tel. (054) 331429 (po16:00).**

PC 486 DX4/100 MHz, 16 MB RAM, monitor kolor 14", HDD 850 MB, FDD 3,5", CD ROM x4, S3 Powergraph 64 2 MB PCI, Gravis Ultrasound 1 MB, mysz, klawiatura, oprogramowanie. Cena 3000 zł. **Wojciech Bernardelli, ul. Langiewicza 3/1, 70-263 Szczecin, tel. 333174.**

PC 386 DX, 2 MB RAM, HDD 120 MB, SVGA 512 KB, klawiatura, mysz, oprogramowanie. Cena 500 zł. **Michał Zdziński, ul. Cieśle 18, 42-544 Sosnowiec, tel. (032) 1948140 (po 16:00).**

PC 386 DX/40 MHz, 4 MB RAM, HDD 130 MB, FDD 3,5" i 5,25", SVGA Trident 1 MB, monitor SVGA mono, oprogramowanie, klawiatura, mysz. Cena ok. 1200 zł. **Marcin Babczyk, ul. Mickiewicza 36/55, 41-300 Dąbrowa Górnicza, tel. (032) 1648308.**

Nowy dysk twardy WD Caviar 1.28 GB - cena 460 zł, możliwość wysyłki. Dyskietki 3,5" po 90 gr. za sztukę (Amiga), dużo gazet - cena do uzgodnienia. **Krzysztof Dondajewski, os. Słoneczne 2d/7, 69-200 Sulęcin, tel. (095) 552479.**

Procesor AMD K5/133 na gwarancji. Cena 380 zł. Sound Blaster Pro za 110 zł. **Igor Łyszkiewicz, ul. Baśniowa 3/12, 05-800 Pruszków, tel. 7584471.**

Dysk twardy Seagate 630 MB za 230 zł, kartę muzyczną Gravis Ultrasound 1 MB z CD za 300 zł, kartę graficzną S3 Trio 32 1 MB za 60 zł, Płytę Pentium FIC z procesorem P75 za 500 zł. **Krzysztof Grudzień, ul. Rezedowa 15/6, 71-017 Szczecin, tel. (091) 833354.**

PC 486 DX4/100 MHz, 8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD 270 MB, SVGA 1 MB, klawiatura. Cena 1500 zł. **Robert Maciejak, ul. Krasiczyńska 2/144, 03-379 Warszawa, tel. (022) 6745414.**

PC AT/16 MHz, 1 MB RAM, FDD 5, 25", EGA, klawiatura, dyskietki. Cena 100 zł. Monitor 14" Herkules CGA/EGA, uszkodzony - cena do uzgodnienia. **Andrzej Niedzielski, ul. Koniec Polskiego 8b/5, 78-100 Kołobrzeg, tel. (094) 3546865.**

A 600, 35 dyskietek, mysz, podstawowe wyposażenie. Cena ok. 395 zł. **Adam Potocki, ul. Tadeusza Kościuszki 122/7, 23-400 Biłgoraj, tel. 84861579 (po16:00).**

PC AT, HDD 42 MB, 1 MB RAM, monitor 12", dyskietki. Cena ok. 200 zł. **Krzysztof Liszka, ul. Leśna 19, 34-600 Limanowa, tel. (018) 373999.**

PC 286/12 MHz, 1 MB RAM, VGA, HDD 42 MB, FDD 1.44 MB, monitor mono, klawiatura, literatura, mysz, oprogramowanie. Cena 850 zł - do uzgodnienia. **Radosław Dudziak, Al. LOP 10/15, 89-500 Tuchola, tel. (0531) 45339.**

PC 486/33, 8 MB RAM, HDD 250 MB, SVGA, FDD 3,5". Cena 900 zł. Razem z monitorem kolorowym 1200 zł. Drukarki 24 igłowe NEC Pinwriter P2, Epson LQ 400, Citizen 124 D, cena 300 zł za sztukę. **Andrzej Hofman, ul. I Armii Wojska Polskiego 4/41, 43-303 Bielsko-Biała, tel. (033) 181418.**

Pilnie sprzedam procesor Pentium 75 za 200 zł oraz kartę graficzną SVGA S3 Vision 864, 1 MB za 180 zł. Stan bardzo dobry. Ceny do uzgodnienia. **Rafał Puchała, ul. Szpitalna 11a/4, 22-200 Włodawa.**

Dwa komplety hełmów - okularów wirtualnych I-glasses. Cena kompletu 1500 zł. **Andrzej Czechowicz, ul. Braci Śniadeckich 26, 37-100 Łańcut, tel. 0-172254656.**

A 1200, 2 MB RAM, CD ROM, HDD, 3 CD, VBS, 9 kaset, 50 dyskietek, 2 joysticki, podkładka pod mysz, literatura. Cena 1500 zł. **Adam Grabiec, ul. Szybowa 66b, 44-373 Wodzisław Śląski.**

A 1200, 3 joysticki, mysz z podkładką, ponad 100 dyskietek, HDD Conner 250 MB, dużo literatury, kabel Euro, Disk Box. Stan bardzo dobry (2 lata). Cena 1000 zł. **Bartosz Kiwertz, ul. Jałowcowa 2, 64-600 Kowanówko, tel. (068) 72122 (po 16:00).**

A 1200, 4 MB Fast RAM, 20 MHz PGA (Elbox - na gwarancji), ok.. 120 dyskietek, Disk Box, mysz, podkładka, joystick, pokrywa, bogata literatura. Cena 1250 zł - do uzgodnienia. **Marcin Borkowski, ul. Ligocka 5a/43, 40-570 Katowice, tel. (032) 1052831.**

A 1200, HDD 540 MB, 6 MB RAM, CD ROM x2, VBS, 250 dyskietek, 2 joysticki, mysz, zasilacz 200 W PC, klawiatura PC, zewnętrzna stacja 3,5". Cena 1900 zł - do negocjacji lub wymienię na PC P75 lub 486 DX4/100 (zestaw). **Sławomir Żak, ul. Osiedlowa 12/8, 32-600 Oświęcim.**

A 1200, 2 MB RAM, monitor 1048, mysz, 2 joysticki, Disk Box, 100 dyskietek, gwarancja. Cena ok. 1200 zł (możliwość negocjacji) lub zamienię na Sony PSX bądź Sega Saturn. **Tomasz Kobyliński, ul. Kościuszki 1a/9, 87-730 Nieszawa.**

A 1200, mysz, podkładka, ok. 80 dyskietek, dodatkowa stacja dysków. Cena 1100 zł. Za niewielką dopłatą HDD 170 MB. Wszystko w idealnym stanie. **Piotr Mańkowski, Al. Wojska Polskiego, 64-920 Piła, tel. (067) 122454 (po 15:00).**

A 1200, HDD 212 MB Toshiba na gwarancji, joystick, mysz, literatura, 20 dyskietek, pokrywa na klawiaturę, podkładka, Disk Box. Cena tylko 950 zł. **Bartłomiej Smoliński, ul. Broniewskiego 10/204, 43-300 Bielsko-Biała, tel. 149721.**

A 1200, 6 MB RAM, monitor Commodore 1084 ST, VBS, 80 dyskietek, mysz, joystick, literatura. Cena 1350 zł. **Robert Kużyk, ul. Sucharskiego 2/6, 68-300 Lubsko, tel. (068) 721515.**

A 1200, monitor 1084 S, 100 dyskietek, joystick, mysz, literatura, Disk Box. Cena 1250 zł. **Dawid Żuber, Pruchnowo, 88-200 Radziejów, tel. 0-54853402.**



A 1200, monitor 1084 S, filtr, pokrywa, 200 dysków. Cena 1000 zł. **Piotr Przytulski, ul. Kulczyńskiego 6/36, 95-140 Brzeziny, tel. (046) 744849.**

A 1200, 2 MB, kickstart 3.0, mysz z podkładką, joystick, 50 dyskietek. Cena 990 zł. 150 dyskietek, głośniki 2 x 10W. Cena 150 zł. **Tomasz Czerwiński, ul. Palisadowa 23/24, 58-316 Wałbrzych, tel. (074) 419538.**

A 1200, monitor kolorowy, 250 dyskietek, joypad, mysz, Disk Box, 40 czasopism. Cena 900 zł. **Michał Rusin, ul. Loretańska 3/7, 31-116 Kraków, tel. (012) 232085.**

A 1200, mysz, podkładka, dyskietki, literatura. Cena 590 zł. **Radosław Łysek, ul. Mikołaja Kopernika 4b/1, 56-300 Milicz, tel. (071) 3841619.**

A 1200, 150 dyskietek, 2 Disk Box'y, pokrywa, 2 joysticki, podkładka, monitor Philips, filtr, CD ROM, literatura. Możliwość gwarancji. Cena 1500 zł. **Marek Górecki, ul. Wopistów 2a, 42-540 Sosnowiec.**

A 1200 Magic, 2 MB RAM, 60 dyskietek, 2 Disk Boxy, 2 myszy, czasopisma, stan zestawu idealny. Cena 1250 zł. C C 64, magnetofon, Black Box, 20 kaset. Cena 120 zł. **Rafał Koszela, ul. Zabrzańska 149/7, 41-905 Bytom 5.**

Rozszerzenie pamięci do A 1200 - 4 MB Fast za 150 zł, zasilacz oryginalny i z PC po 50 zł, CD32, kabel Semet, CD Network za 50 zł. **Wojciech Głąbik, ul. Gdyńska 1, 47-400 Racibórz.**

1 MB RAM do A 600 za ok. 70 zł lub wymienię na gry do CD32. **Tomasz Makuch, ul. Królewiecka 24/7, 11-700 Mrągowo.**

A 600, mysz, 2 joysticki, literatura, ok. 100 dyskietek, 2 Disk Boxy. Cena 690 zł. CD32, joypad, klawiatura, 82 gry. Cena 700 zł. **Marcin Medwid, ul. Pomorska 12/3, 44-335 J-bie, tel. (036) 4716821.**

A 600, 2 MB RAM, mysz, joystick, kabel Euro, dyskietki. Cena 500 zł. **Grzegorz Didyk, ul. Chełmońskiego 7/1, 41-902 Bytom, tel. 811184.**

A 600, 1 MB, mysz, pokrywa, joystick, 130 dyskietek. Cena 400 zł. **Robert Kaczorowski, ul. Traugutta 4a/6, 82-440 Dzierzgoń.**

A 600, zasilacz, joystick, mysz, dyskietki, literatura. Cena 400 zł. **Tomasz Kendzierski, os. Słoneczne 36/74, 27-400 Ostrowiec Świętokrzyski, tel. 2633288.**

A 600, 2 MB RAM, 100 dyskietek, joystick, mysz. Cena 600 zł. **Tomasz Rejnin, ul. Kosmonautów Polskich 54/69, 67-200 Głogów, tel. (076) 346078.**

A 600, 100 dyskietek - 470 zł, CD ROM x4 i Aminet Set 3 - 300 zł. **Grzegorz Bajda, ul. Polna 21/6, 18-100 Łapy, tel. 153025.**

A 600, 2 MB RAM, HDD 105 MB, dyskietki, mysz, 2 joysticki Wszystko za 700 zł lub wymienię na gry do Sony PlayStation. **Marcin Pietrzak, ul. Marcinkowskiego 6/4a, 85-056 Bydgoszcz, tel. (052) 287762.**

A 500, kabel Euro, literatura, ok. 160 dyskietek, mysz, podkładka, oprogramowanie. Cena ok. 480 zł. **Rafał Wiśniowski, os. Urocze 4/50, 31-952 Kraków, tel. (012) 430743.**

A 500, 2,5 MB RAM, zewnętrzna stacja dysków 3,5", wewnętrzna stacja na gwarancji, 150 dyskietek, modulator, joystick, literatura, Disk Box. Cena 700 zł. **Kamil Gładysz, ul. Adama Mickiewicza 8/35, 59-300 Lubin, tel. (076) 411175.**

A 500, 1 MB RAM, joystick, mysz z podkładką, kabel Euro, modulator A520, 2 Disk Box'y, 155 dyskietek, literatura. Cena 650 zł. **Andrzej Łukanowski, ul. Waszyngtona 37/50, 04-015 Warszawa.**

A 500, joystick, mysz, podkładka, ok. 50 dyskietek, kickstart 1.3. Cena 750 - 800 zł. Atari 2600 z zasilaczem i grami za 150 - 200 zł lub wymienię wszystko na A 1200 z osprzętem. **Marcin Hipnarowicz, ul. Ligonia 11, 47-400 Racibórz, tel. (032) 4153894.**

A 500, rozszerzenie pamięci 2 MB, monitor Commodore 1084 D1, mysz, podkładka, eurozłącze, 2 joysticki, ok. 90 dyskietek, Disk Box, pokrywa. Cena 1200 zł. **Roman Zdeb, os. XXX-lecia LLP 6/18, 78-651 Mirosławiec, wew. 736.**

A 500, v1.3, 1 MB RAM, mysz, podkładka, Disk Box, 40 dyskietek, modulator, pokrywa na klawiaturę. Cena 350 zł. A 600, v2.0, 1 MB RAM. Cena 450 zł. **Tomasz Sidor, ul. Gołdapska, 19-400 Olecko, tel. (0116) 4824.**

A 500, 1 MB, mysz, 2 joysticki, 50 dyskietek. Cena 350 zł. **Arkadiusz Chmielewski, Kęszyce 40a, 99-417 Bolimów.**

A 500, 1 MB, monitor, kabel Euro, ok. 100 dyskietek, Disk Box, wewnętrzna stacja dysków, mysz, 2 joysticki. Cena 700 zł. **Tomasz Wojciechowski, ul. Rudzkiego 4/2, 41-902 Bytom, tel. (0601) 430265 (po 18:00).**

A 500, 1 MB, stacja dysków, 40 dyskietek, 3 joysticki, mysz. Cena do uzgodnienia lub zamienię na PSX z grą Fifa 97 bądź Destruction Derby 2. Może być dopłata. **Przemysław Sobik, ul. Świerklańska 41, 44-264 Jankowice.**

A 500, monitor kolorowy Commodore 1084 S, ok. 250 dyskietek, 5 Disk Boxów, 2 zewnętrzne stacje 3,5", 3 joysticki, mysz, podkładka, gazety, zasilacz, pokrywa. Cena 950 zł (do uzgodnienia). **Michał Mieszczankowski, ul. 1-go Maja 21/13, 56-120 Brzeg Dolny, tel. (071) 3196021 (po 15:00).**

A 500, 1 MB RAM, joystick, mysz, ok. 30 dyskietek, modulator, zasilacz, podkładka pod mysz. Cena ok. 400 zł lub zamienię na Sony PSX. **Tomasz Jafernik, ul. Lipowa 3, 44-240 Żary.**

A 500, 1 MB, joystick, literatura, oprogramowanie, 60 dyskietek. Cena 400 zł. 34 dyskietki do Atari (5,25") za 20 zł. **Romuald Burczyk, ul. Łączna 37b/15, 64-920 Piła.**



A 500, 1 MB RAM, VBS, 2 kasety, 2 myszy, 6 joysticków, 2 Disk Boxy, 130 dyskietek, monitor Commodore 1084 S. Cena 850 zł. **Adrian Kaplita, ul. Pomorska 48/8, 59-220 Legnica, tel. (076) 564745 (po 20:00).**

Rozszerzenie pamięci 2,5 MB RAM do A 500 - na gwarancji. Cena ok. 140 zł (do uzgodnienia). Kupię PSX lub Nintendo 64 za rozsądną cenę. **Grzegorz Jaromin, ul. Hibnera 15, 43-210 Kobiór, tel. (032) 1188622.**

A 500, kickstart 1.3, 2.0, 1MB RAM, pokrywa, 2 joysticki, mysz, podkładka, 200 dyskietek, kabel Euro. Cena ok. 500 zł - do uzgodnienia. **Marcin Kozłowski, ul. Wyczółkowskiego 5, 88-400 Żnin, tel. 22305.**

A 500, 1 MB RAM, mysz, 2 joysticki, ok. 80 dyskietek, podkładka, Disk Box, pokrywa, zasilacz z instalacją chłodzącą, literatura, 2 modulatory. Cena 350 - 400 zł. **Piotr Monwid, ul. Dobrzańskiego 5/59, 19-300 Ełk, tel. (087) 104581.**

A 500, 1 MB, zegar, mysz, podkładka, kabel Euro, zasilacz, pokrywa, joystick, ok. 100 dyskietek. Cena 400 zł. **Wojtek Płuciennik, ul. Wiertnicza 19/1, 02-958 Warszawa, tel. (022) 6428101 wew. 311.**

A 500, mysz, monitor Commodore 1084 S, 100 dyskietek, literatura, filtr, joystick. Cena 850 zł. **Łukasz Jaworski, ul. Halki 28, 93-434 Łódź, tel. 801202.**

A 500, 1 MB, modulator, 62 dyskietki, osprzęt. Cena 450 zł. **Piotr Lisowski, Al. Niepodległości, 05-200 Wołomin, tel. 7876003.**

Rozszerzenie pamięci 0,5 MB do A 500 za 350 zł oraz Game Boy'a na gwarancji i dwie gry: Paperboy, Super Marioland za 250 zł. **Adrian Witkowski, ul. Traugutta 26, 42-674 Zbrosławice.**

Zasilacz do A 500 - 35 zł, joysticki - 10 zł/szt., rozszerzenie pamięci 1MB - 30 zł oraz gry: Warhammer Fantasy RPG, Wewnętrzny wróg, Cienie nad Bogenhaffen, Galeria Bohaterów - 70 zł, Battletech - 15 zł. **Bartosz Kucharski, ul. Nadbrzeżna 2d/4, 57-550 Stronie Śląskie, tel. (074) 141249.**

A CDTV z wyposażeniem, pamięć rozszerzona do 3 MB. Cena 1000 zł. **Daniel Pruchniewski, ul. Poniatowskiego 11a/10, 11-200 Bartoszyce, tel. (0888) 7633707.**

A 4000/030, 68882 - 33 MHz, 10 MB RAM, HDD Seagate 1.08 GB, 1.76 MB Floppy, klawiatura, mysz, oprogramowanie, literatura, 400 dyskietek. Cena 2500 zł. **Mariusz Szewczyk, ul. Pozytywistów 8/20, 20-639 Lublin, tel. (081) 5240217.**

A CDTV, przełącznik CDTV/A 500, klawiatura, stacja dysków 3,5", monitor, interfejs, 2 joysticki, mysz, Disk Box, ok. 80 dyskietek, literatura, 3 CD. Cena 800 zł. **Tomek Drewnik, ul. Zygmuntowska 25, 05-120 Legionowo, tel. 7844131.**

A CDTV, 2 MB, 30 dyskietek, 2 joysticki, pokrywa, mysz, przełącznik 2.0 - 1.3, 3 CD, klawiatura, literatura, gazety o grach: Secret Service 11 - 46, ŚGK 9/95 - 5/97. **Dawid Byczek, ul. Andersa 6/5, 42-500 Będzin.**

Macintosh, performa 630, 8 MB RAM, HDD 514 MB, CD ROM x2, monitor kolor 14", karta dźwiękowa i graficzna, 25 CD, klawiatura, mysz. Cena 2300 zł. **Marcin Klimczyk, ul. Sportowa 55/65 m. 36, 42-200 Częstochowa, tel. (034) 632700.**

Używany digitalizer FG-24 do dowolnej Amigi. Cena 220 zł. **Grzegorz Guzik, ul. Sikorskiego 34, 38-402 Krosno.**

Skaner do dowolnej Amigi firmy Golden Image (minimum 1 MB). Cena 200 zł. **Jan Klepura, ul. Lenartowicza 9/11, 31-138 Kraków, tel. (012) [illegible]**

Konsolę Super Nintendo, 2 joypady, 5 atrakcyjnych gier. Cena 600 zł. **Jacek Węgliński, ul. Wspólna Droga 3/19, 04-353 Warszawa, tel. (022) 6105049.**

Sega Mega Drive 2, 2 joypady, zasilacz, gry: Toy Story i NBA Live'96. Cena 450 zł. **Marek Adamski, ul. Knosały 109/8, 41-922 Bytom, tel. (03) 1893365.**

Sega Mega Drive, 2 joypady, 3 cartridge. Cena 350 zł. **Sebastian Nawrot, ul. Piłsudskiego 49/21, 64-600 Oborniki, tel. (0668) 62628.**

Super Nintendo, 1 gra do wyboru (Stunt Race lub Super Mario World). Cena 399 zł. **Stanisław Miąsek, ul. Sympatyczna 1/120a, 20-530 Lublin, tel. (081) 5339511 (po 19:00).**

Sony PlayStation na gwarancji wraz z grami: Destruction Derby 2 oraz Ridge Racer Rev. Cena 1100 zł. **Grzegorz Budek, ul. Moczydło 16, 32-030 Kraków, tel. (012) 660088 wew. 471.**

Nowy Super Pad 8 do Saturna. Cena 60 zł. **Piotr Ferensztajn, ul. Poniatowskiego 5a/19, 66-400 Gorzów Wielkopolski, tel. (095) 322323.**

Jaguar za 270 zł, Jaguar CD za 300 zł, Network CD i CDnet za 55 zł. **Artur Litwińczuk, ul. Wojciecha 11b/7, 40-474 Katowice.**

CD32, 5 CD, joypad, mysz - 350 zł, CD32 promodule, klawiatura - 450 zł, HDD 210 MB - 200 zł, 4 MB Fast RAM - 150 zł. **Filip Nowastowski, ul. Węgierska 1/30, 85-858 Bydgoszcz, tel. (052) 725760.**

CD32, 4 CD, CD32 promodule, FDD, klawiatura za 950 zł lub zamienię na A 1200. **Grzegorz Siudziński, ul. Wigury 12/II/4, 41-940 Piekary Śląskie, tel. (032) 1871388.**

Super Nintendo z pełnym wyposażeniem oraz dwie gry: Super Mario World i Populous. Cena ok. 450 zł. **Teodor Benda, ul. Drzewieckiego 4/1, 54-129 Wrocław, tel. 511333.**

CD32, 14 CD, joypad, klawiatura, pełne okablowanie. Cena 500 zł. **Grzegorz Jaskuła, 37-716 Orły, tel. (010) 712102.**

Game Boy, dwie gry: Mortal Kombat 2, Alien 3 za 160 zł lub konsola za 80 zł, MK 2 za 50 zł, a Alien 3 za 40 zł. **Kazimierz Marczak, Mogilno 16, 98-203 Rossoszyca.**

Game Boy, gry: Tetris, Donkey Kong, Mortal Kombat. Cena 200 zł. Możliwość sprzedaży samych gier. **Michał Bydłowski, Kobylec 134, 62-100 Wągrowiec, tel. (067) 612628 (po 15:00).**

Sony PSX, joypad, , 2 CD Demo, gra Resident Evil, Secret Service od 37 do 46 gratis. PSX na gwarancji. Cena 750 zł. **Michał Gruszczyński, ul. Żwirki i Wigury 24a/49, 42-500 Będzin.**

Sega Saturn z grami: Sega Rally, Virtua Fighter 2, Panzer Dragoon 2, Nights, 3D Pad. Cena 1700 zł. **Wojciech Woźniak, ul. 3-go Maja 128/2, 41-800 Żabrze, tel. (0601) 403164 (telefon grzecznościowy).**

Atari Jaguar, 2 gry. Cena 520 zł lub wymienię na 6 gier na Saturna lub osprzęt do Saturna. **Mariusz Zwierz, ul. Błonie 9/13, 05-300 Mińsk Mazowiecki.**

Pegasus MT888DX z wyposażeniem, 8 cartridge: Mortal Kombat3, Street Fighter 4, Jungle Book, Dizzy, czasopisma. Wszystko za 270 zł lub zamienię na Segę, Game Boy'a bądź Amigę. **Tomasz Leśniewski, 131 Radziwiłłów Mazowiecki 131, tel. (046) 310132 (po 15:00).**

Sony PSX, CD ROM x4, karta pamięci, joypad, CD z wersją demonstracyjną, gwarancja 11 miesięcy, gry: Wipeout 2097, Tunel B1. Cena 1100 zł plus koszt wysyłki. **Mirosław Wronka, 34-786 Osielec 573/6, tel. (0187) 73914 (między 19:00 a 21:00).**

Sony PlayStation, 5 gier, karta pamięci, 2 joypady, gwarancja. Cena ok. 900 zł lub wymienię za odpowiednią dopłatą na Nintendo 64. **Marcin Będziak, ul., Zarembiny 15/64, 85-792 Bydgoszcz, tel. (052) 441491.**

W bardzo dobrym stanie grę TV-Pegasus + 4 cartridge i pistolet. Cena 130 zł. **Łukasz Łaziuk, ul. Leszczyńskiego 105/42, 85-137 Bydgoszcz, tel. (0-52) 79-17-28**

Nie używany joypad z opcją turbo i slow do N64 za jedyne 110 zł. (ok. 60 zł taniej jak w sklepie!). **Wojtek Langer, ul. Komuny Paryskiej 8/9 Bydgoszcz, tel. (0-52) 61-87-42 lub (0-52) 638-524**

Oryginalną grę Psychic Detective na 3 kompaktach za 50 zł. **Dominik Kugler, ul. Zacisze Boczna 1/12, 32-510 Jaworzno, tel. (035) 162520.**

Oryginalną grę Diablo za 115 zł oraz Warcraft 2 za 50 zł. **Jarosław Syrek, ul. Roweckiego 14b/5, Szczecin, tel. 879916.**

Gry na PSX: Tekken - 70 zł, Die Hard Trilogy - 140 zł, Jumpingflash i 3D Lemming po 70 zł, PlayStation Magazine nr 3, 10, 11, 12/96 po 7 zł. **Władysław Charkiewicz, ul. Zielonogórska 36/27, 15-647 Białystok, tel. (085) 617065.**

Oryginały na PC: Gabriel Knight 2 - 70 zł, Ripper - 90 zł, The Deadalus Encounter - 60 zł, Syndicate Wars - 60 zł, Phantasmagoria 2 - 120 zł, Pandora Directive - 100 zł, J Have No Mounth and J Must Scream - 35 zł, Bloodwings - 35 zł. **Tomasz Tippe, ul. Orłowicza 1/54, 10-684 Olsztyn, tel. (089) 5420521.**

Gry PC CD: Tomb Raider i War Wind. Cena 160 zł za obie. **Adrian Władyka, os. Konstytucji 25b/33, 67-100 Nowa Sól, tel. (0688) 77864.**

CD32, monitor kolorowy Philips stereo, filtr, joystick, 16 CD, czasopisma. **Małgorzata Babirecka, ul. Długa 42/20, 00-238 Warszawa, tel. (022) 8319400.**

Gry na CD32: Soccer Superstars - 30 zł, Dennis - 30 zł, Universe - 30 zł, Ultimate Body Blows i Project X - 30 zł, Rise on the Robots - 50 zł. **Piotr Ratajewski, ul. Łódzka 101/2, 62-800 Kalisz, tel. (062) 577879.**

Oryginalne gry na PC CD: Warcraft 2 - 85 zł, Anvil of Dawn - 85 zł, Shadowcaster CD - 25 zł, Menzoberranzan - 30 zł, Tactical Operations - 45 zł. Cena + koszty wysyłki. **Jerzy Rzepiela, Przedmieście D. 21, 38-250 Biecz.**

Gry na PlayStation: Gex, Fifa'97, Total NBA'97, Crash Bandicoot, Spider, Porshe Chalange, Soul Blade, Syndicate Wars, Tenka, Lost Vikings 2, Tomb Raider i inne oryginalne gry - Pal. **Janusz Bachorski, ul. Ligi Polskiej 5/32, 87-100 Toruń, tel. 0-601500108.**

Oryginalne gry na PC CD: Doom 2, Pinball Fantasies Delluxe, Theme Park. Cena każdej 50 zł - do uzgodnienia. **Dariusz Małacha, Annowo 10, 88-407 Laski Wielkie.**

Oryginalne gry na Sony PlayStation po okazyjnej cenie 180 zł za grę: Tomb Raider, Street Fighter Alpha 2, Total NBA'97, Hexen i inne nowości. **Paweł Kałużny, ul. Polna 24a, 76-156 Dąbki, tel. 148012.**

Sony PlayStation, 2 joypady, memory card - 950 zł oraz gry - Tekken 2, Crash Bandicoot, Tomb raider, Hardcore 4x4, Iron and Blood, Need For Speed po 150 zł każda. W komplecie o 150 zł taniej i niespodzianka. **Janusz Potrawiak, ul. Rodziny Nalazków 10/11, 82-300 Elbląg, tel. (055) 331029.**

Amiga CD32, 3 CD, joypad. Cena 400 zł. Gry: Worms - 80 zł, Super Memo - 60 zł lub wymienię na A 500 bądź A 600. **Robert Poręba, Bolęcin 247, 32-540 Trzebinia, tel. (035) 137842.**

Sega Saturn na gwarancji, CD Demo. Cena 810 zł. Gry: Tomb Raider i Doom - 160 zł za sztukę. Całość 1100 zł. **Marcin Węgorowski, ul. Jana Matejki 3/19, 14-500 Braniewo, tel. (055) 433054.**

Sega Saturn oraz gry: Sega Rally, UMK3, Virtua Cop + Gun, Loaded, Panzer Dragoon Zwei, Virtua Fighter 2, Demo CD. Cena 2100 zł. **Krystian Janik, ul. Reja 36, 33-300 Nowy Sącz, tel. (080) 321282 (po 17:00).**

Amiga CD32 na gwarancji, joypad, joystick, mysz, klawiatura, 4 CD z grami, zasilacz, kabel łączący z TV. Cena 600 zł. **Piotr Przesdzing, ul. Polna 18, 47-161 Szymiszów.**

Sony PlayStation na gwarancji, 2 Demo CD, memory card, 2 joypady, kabel RGB oraz gry: Tekken 2, Loaded, Lone Soldier. Cena 1100 zł. A 1200 Escom, kickstart 3.1, gry, joystick, mysz, czasopisma. Cena 750 zł. **Adam Piechaczek, ul. 1000-lecia 20/1, 44-300 Wodzisław Śląski, tel. (036) 4556537.**

CD32 za 400 zł, 4 CD oraz 1 MB do A 600 za 70 zł. **Makuch Tomasz, ul. Królewiecka 24/7, 11-700 Mrągowo.**

Sega Saturn, 2 gry, 2 joypady. Cena 1100 zł lub wymienię na A 1200, CD32 z grami i dopłatą lub na PSX z dwiema grami. **Sebastian Wróblewski, ul. Wagnera 1/81, 96-100 Skierniewice, tel. (046) 335640.**

Sega Saturn na gwarancji z płytą demo za 680 zł, z 1 grą za 800 zł. Do wyboru Sega Rally, Panzer Dragoon Zwei lub Rayman. Możliwość wysyłki i negocjacji. Ceny gier po 120 zł sztuka. **Paweł Kwieciński, ul. Wyszyńskiego 7/45, 62-510 Konin, tel. (063) 433394.**

CD32, joypad, mysz, podkładka, ponad 10 płyt (Gloom, Theme Park, Striker i inne), gwarancja. Cena 500 zł. **Piotr Panaszek, ul. Pułaskiego 33, 98-300 Wieluń, tel. (0199) 4062.**

ZAPRENUMERUJ



Prenumerata półroczna
w cenie 19,20 zł (3,20 zł za jeden numer)

Prenumerata roczna
w cenie 36,00 zł (3,00 zł za jeden numer)

Zamawiając prenumeratę naszego pisma możesz być pewien, że:

- oszczędzisz pieniądze!
- oszczędzisz czas!
- nie przegapisz żadnego numeru!

NIE ŁAM GŁOWY
ZAMÓW ŚGK PROSTO DO DOMU!

Proponujemy Wam także zamieszczenie na łamach naszego pisma darmowych ogłoszeń! Blankiet drukujemy poniżej!

DARMOWE OGŁOSZENIA DLA CZYTELNIKÓW
sprzedam kupię wymienię różne (niepotrzebne skreślić)

imię i nazwisko ....

ulica ....

kod pocztowy .... miejscowość ....

telefon, fax ....

UWAGI ....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... (gr) ....

słownie złotych | groszy jak wyżej

Nazwisko ....

Imię ....

ul. ....

.... (kod) .... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61


Opłata
zł ....


Datownik .... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... (gr) ....

słownie złotych | groszy jak wyżej

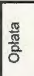
Nazwisko ....

Imię ....

ul. ....

.... (kod) .... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61


Opłata
zł ....


Datownik .... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł .... (gr) ....

słownie złotych | groszy jak wyżej

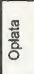
Nazwisko ....

Imię ....

ul. ....

.... (kod) .... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61


Opłata
zł ....


Datownik .... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla poczty

zł .... (gr) ....

słownie złotych | groszy jak wyżej

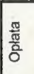
Nazwisko ....

Imię ....

ul. ....

.... (kod) .... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61


Opłata
zł ....


Datownik .... Podpis przyjmującego

ARCHIWALNE NUMERY



Przy pomocy blankietu prenumeraty można zamówić archiwalne numery ŚGK oraz CD-ŚGK wyszczególnione na blankiecie prenumeraty. Cena każdego egzemplarza ŚGK wynosi **3,00**zł, natomiast CD-ŚGK **9,60**zł

Aby złożyć zamówienie należy **CZYTELNIE** wypełnić zamieszczony obok blankiet, zaznaczając interesujące Cię pozycje i wpłacić określoną sumę pieniędzy na nasze konto. Na jednym blankiecie można zamawiać kilka numerów archiwalnych. Należy wtedy pomnożyć ilość egzemplarzy przez cenę jednej sztuki. Można również zamawiać jednocześnie numery archiwalne i prenumeratę. Termin realizacji zamówienia: 10 dni od daty otrzymania wpłaty.

Ilość egzemplarzy archiwalnych jest ograniczona.

UWAGA!

Redakcja nie zwraca pieniędzy wpłaconych na zakup numerów archiwalnych, których nie umieszczono w ofercie. Redakcja nie realizuje sprzedaży za zaliczeniem pocztowym.

Blankiet należy wypełnić
DRUKOWANYMI LITERAMI
naklejć na kartkę pocztową
i przesłać na adres:

Skrytka Pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

Ogłoszenia mogą zamieszczać tylko osoby prywatne. Ważny jest wyłącznie **ORYGINALNY BLANKIET** (nie jego kserokopia) wycięty z czasopisma.

UWAGA:
ogłoszenia dotyczące kupna i sprzedaży muszą zawierać cenę.

Zamawiam prenumeratę
„Świata Gier Komputerowych"
Od numeru: ....
Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐
Posiadam komputer: ....
Zamawiam:
5/96 ☐ 12/96 ☐
6/96 ☐ 1/97 ☐
7/96 ☐ 2/97 ☐
8/96 ☐ 3/97 ☐
9/96 ☐ CD 1/96 ŚGK ☐
10/96 ☐ CD 2/96 ŚGK ☐
11/96 ☐

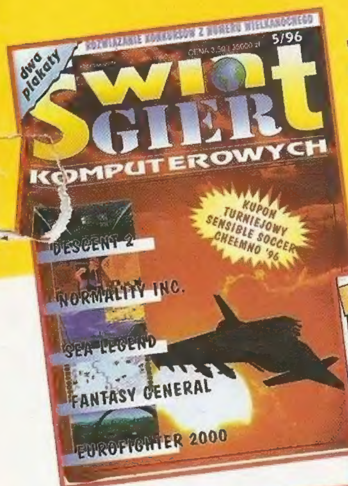
Zamawiam prenumeratę
„Świata Gier Komputerowych"
Od numeru: ....
Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐
Posiadam komputer: ....
Zamawiam:
5/96 ☐ 12/96 ☐
6/96 ☐ 1/97 ☐
7/96 ☐ 2/97 ☐
8/96 ☐ 3/97 ☐
9/96 ☐ CD 1/96 ŚGK ☐
10/96 ☐ CD 2/96 ŚGK ☐
11/96 ☐

Zamawiam prenumeratę
„Świata Gier Komputerowych"
Od numeru: ....
Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐
Posiadam komputer: ....
Zamawiam:
5/96 ☐ 12/96 ☐
6/96 ☐ 1/97 ☐
7/96 ☐ 2/97 ☐
8/96 ☐ 3/97 ☐
9/96 ☐ CD 1/96 ŚGK ☐
10/96 ☐ CD 2/96 ŚGK ☐
11/96 ☐

Zamawiam prenumeratę
„Świata Gier Komputerowych"
Od numeru: ....
Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐
Posiadam komputer: ....
Zamawiam:
5/96 ☐ 12/96 ☐
6/96 ☐ 1/97 ☐
7/96 ☐ 2/97 ☐
8/96 ☐ 3/97 ☐
9/96 ☐ CD 1/96 ŚGK ☐
10/96 ☐ CD 2/96 ŚGK ☐
11/96 ☐

NASZE ARCHIWALIA

Jeśli chcesz otrzymać, któryś z poniższych numerów, to wypełnij kupon prenumeraty.



















X-CO

ZAGRAJ Z NAMI!

WARHAMMER 40,000

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

GAMES WORKSHOP

WIELKI KONKURS

W odległej przyszłości wszechświat zmieni się w jedno wielkie pole bitwy. Jeśli tylko zechcesz, również Ty możesz stanąć po jednej ze stron. Wyłącznie od Ciebie zależy czy obejmiesz dowodzenie nad hordami oszalałych Orków, pokierujesz na wpół podupadłą rasą kosmicznych wędrowców Eldarów, staniesz na czele jednej z formacji Kosmicznych Marines, ruszysz do walki wraz z siłami Chaosu, czy też pomożesz bestialskim Tyranidom w zdobyciu kontroli nad wszechświatem. Wszystko to możesz zrobić, jeśli masz w domu Warhammera 40. 000 (ŚGK7/97) firmy Games Workshop. Jeśli nie posiadasz tego bitewniaka, a mimo to chciałbyś pograć, mamy dla Ciebie świetną wiadomość...

Tylko w tym miesiącu i tylko na łamach ŚGK masz niepowtarzalną szansę wziąć udział w największym jak do tej pory konkursie, jaki firma Games Workshop organizowała poza granicami Wielkiej Brytanii. Wszystko co trzeba zrobić, aby wygrać oszałamiającą nagrodę główną, to udzielić odpowiedzi na kilka prostych pytań, jak również wziąć udział w miniankiecie Games Workshop.

ZASADY KONKURSU

Warunkiem wzięcia udziału w konkursie jest odpowiedzenie na pytania konkursowe, jak również - obowiązkowo - ankietowe. Jeśli na kartce pocztowej nie będzie udzielonych odpowiedzi na pytania ankietowe, nie zostanie ona dopuszczona do losowania (jeśli nie grasz jeszcze w gry Games Workshop, wystarczy, że w pytaniu 1 i 3 odpowiesz „nie gram").

Kartki z naklejonym kuponem konkursowym należy nadsyłać do 05.10.97. na adres korespondencyjny redakcji ŚGK. Wyjątkowo prosimy także, jeśli to możliwe, o podanie numeru telefonu, który umożliwi nam błyskawiczne skontaktowanie się z wylosowanymi szczęśliwcami.

Oto pytania konkursowe:

1. Z jakich faz składa się runda Warhammera 40.000?
2. Jaka armia opisana w podstawce nie posiada ani jednej figurki?
3. Kto jest autorem pierwszej wersji Warhammera 40.000?
4. Wymień przynajmniej dwie inne gry bitewne firmy Games Workshop.
5. Jak nazywa się firmowe pismo Games Workshopu?

Pytania ankietowe:

1. Czy kupujesz produkty Games Workshop, a jeśli tak, to w jakim sklepie najczęściej? Podaj nazwę sklepu i miejscowość.
2. W jakim sklepie najczęściej kupujesz gry komputerowe? Podaj namiary, jak wyżej.
3. Czy masz własną armię do Warhammera lub Warhammera 40.000? Jeśli tak, to jaką i jak dużą?

PS. Wszystkie ilustracje na tej stronie, logo Games Workshop oraz Warhammer 40.000 są własnością firmy Games Workshop i zostały użyte za jej zgodą. Wszystkie prawa zastrzeżone.

A oto rewelacyjne nagrody, które przygotował dla Was Games Workshop:

I Nagroda

Podstawka Warhammera 40.000 plus... stos pudełek z figurkami ułożonych na wysokość wzrostu zwycięzcy głównej nagrody

II Nagroda

Podstawka Warhammera 40.000 (ponad 100 figurek Orków i Space Marines)

III Nagroda

Zestaw figurek do Warhammera 40.000

